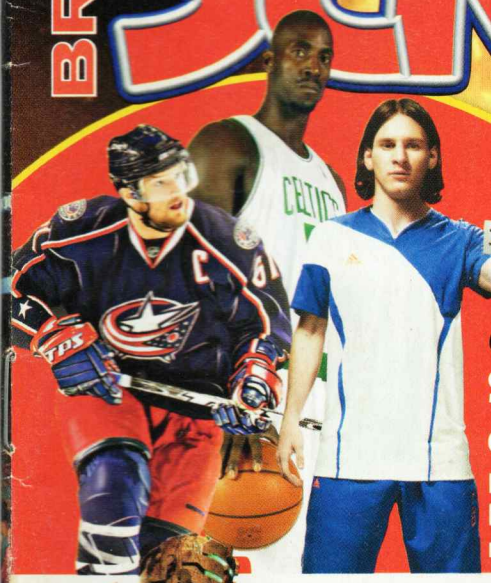
Broj 43 11/08 CENA 60 DIN • 30 DEN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE PSP, PLAYSTATION 2 i NINTENDO Wii

www.screenfun.rs

BRAVO

SCREENFUN



6 igara na testu

Sportski okršaj

Najbolji fudbal, košarka i hokej u novoj sezoni

Okrutni svemir

Dead Space

Kako izgleda Resident Evil na steroidima?

9 771451 992008 00043

Color Press Group

FALLOUT 3

Mračne misterije čekaju da budu otkrivene

FarCry 2

Potpuno novi i eksplozivniji! Jack Carver je penzionisan, a u ulozi stranog plaćenika ste vi

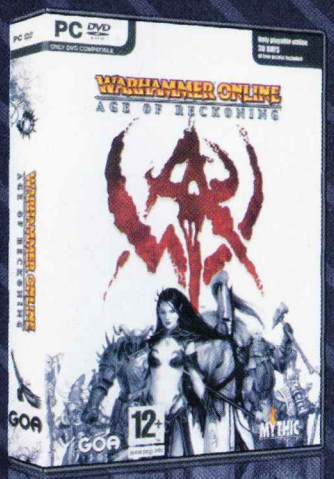
Sacred 2: Fallen Angel

Zmajevi i kiborzi sa glavama nemačkih ovčara. Pali anđeli nikoga ne ostavljaju ravnodušnim

MotoGP 08

Nova igra iza starog imena. Startujte mašinu i postanite šampion sveta!

Za PC i konzole • Posteri • Top-liste • Hardware • Zabava • Ankete



WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING + POKLON FIGURA

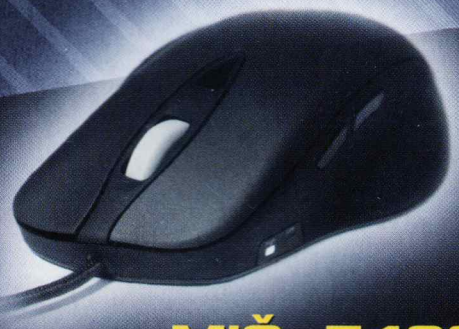
Svaki kupac igre Warhammer Online: Age of Reckoning tokom novembra dobija na poklon figuricu lika iz igre**.*

**Akcija traje dok traju zalihe*

*** figurica ne mora da odgovara slici*

SteelSeries Ikari Laser + SteelSeries QcK

Svaki kupac SteelSeries Ikari Laser miša može u promotivnom periodu kupiti SteelSeries QcK podlogu za samo 1 dinar.



MIŠ: 5499 din.
PODLOGA: 1 din.
TOTAL: 5500 din.

steelseries

XBOX 360 Premium edition + POKLON Logitech Drive FX Axial Feedback Wheel

32999 din.

AKCIJE U NOVEMBRU **AKCIJE U NOVEMBRU**

gameS

GameS d.o.o.
Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu

DeltaCity

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu

NINTENDO DS. Wii PC XBOX 360.
PlayStation.2 PSP PLAYSTATION 3

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo. Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.

Reč urednika

Ukoliko zanemarim periode kada sam pržio igre na Commodoreu 64, arkadnim mašinama i Amigi, oduvek sam sebe smatrao PC igračem. *"Kakve crne konzole? Je l' to ono što se priključi na TV pa igraš one tupave igre dok te keva ne otera da bi gledala 'Bolji život'?"*. Tako su uglavnom izgledale moje hejterske misli upućene konzolama i fanaticima koji su ih obožavali. Na njihov pokušaj moje konverzije u konzolaša tipa *"Hajde da ti pokažem Zeldu"*, odmahivao sam rukom i pomišljao u sebi kako me kod kuće čeka WarCraft koji oni mogu samo da sanjaju. Stvari su se bitno promenile! Ekskluzivni naslovi za PC ubrzano migriraju na konzole, a jedino uporište koje je Windows platforma ljubomorna čuvala pod imenom MMO, polako se okrnjuje. Razvojni timovi najavljuju cross-over masivne multiplejer online igre, a čak i sam Blizzard na pitanje da li će WoW u nekom obliku osvanuti na konzolama, odgovara da ovakav kakav jeste neće, ali neki novi WoW... e pa svašta je moguće. I eto. Moj bastion zvani WarCraft pukao je kao baloncić.

Da li ste primetili koliko igre za PC kasne? Piraterija uzima veliki deo profita izdavačima, pa im je onda bolje da PC verziju igre malo gurnu pod tepih dok ne prođe jagma. Kada svi živi pokupuju igru za svoje trojke i iksboksove, to malo što ostane prodaće se za PC, a ono što ukradu ruski pirati, nikoga mnogo ne tangira.

Da li ste primetili koliko gaming PC košta? To je sledeće pitanje koje mi ne da mira. Je li moguće da grafička kartica iz jače srednje klase košta koliko i Xbox 360 u osnovnoj verziji? Zašto ulagati tolike pare u dobar PC (oko 800 evra) kada za te pare možete da kupite Xbox 360 i PlayStation 3 zajedno?

Da li ste videli najnoviji FIFA naslov za PC? Jedna reč koja može da opiše ovakvo stanje, a i sam fudbal je – poražavajuće. Šta će mi kartica sa dva procesora, 956 miliona tranzistora, 800 šejdera i prokletim sajdportom od 5 gigabajta u sekundi kada FIFA 09 izgleda kao da je sa PS2. Što je najgore, i jeste.

Stoga, neću se čuditi ako sledeću reč urednika budem kucao na nekoj konzoli. Čekaj, za konzole sada postoji i tastatura!!! Aaaaaa...

Igor Conić

Fallout 3
Najbolja igra svih vremena dobila je nastavak kakav zaslužuje
str. 18

Dva poklon postera: Sacred 2 i FarCry 2

Special

8 **Big in Japan**
Otkačene igre iz Zemlje izlazećeg sunca

Preview

4 **Divinity 2: Ego Draconis**
Zemlja Rivellon ponovo je u opasnosti
6 **Venetica**
Uletite u ulogu ćerke Sablasnog Kosača
12 **Kada će stići**
Raspored izlaženja igara

Test

po abecednom redu

28 **Brothers in Arms: Hell's Highway**
43 **Bully: Scholarship Edition**
21 **Dark Horizon**
48 **Dead Space**
42 **Dynasty Warriors 6**
36 **Fable II**
18 **Fallout 3**
38 **FarCry 2**
22 **FIFA 09 vs PES 2009**
35 **Fracture**
41 **Igor, The Game**
50 **King's Bounty: The Legend**
52 **MotoGP 08**
24 **NBA LIVE 09 VS. NBA 2K9**
26 **NHL 09 vs. NHL 2K9**
44 **Sacred 2: Fallen Angel**
54 **Saints Row 2**
41 **UltraStar Deluxe**
53 **Wario Land: The Shake Dimension**

Hardware

56 **Otkačena USB galanterija**
Grejači, sekači i slične džidže

Fun

58 **Megaposter**
Treći deo megapostera Ivy iz Soulcalibura IV
60 **Svaštara**
Top-lista, igre za pusto ostrvo, Surftips
62 **Game Over**
Igrački horoskop, ScreenFunShot

Brothers in Arms: Hell's Highway
Dobra akcija, ali previše plakanja za naš ukus
str.28

Još u ScreenFunu

14 **Vesti**
Da li je Star Wars: The Old Republic novi WoW ubica?
16 **Pisma**
Vi pitate, mi se trudimo da odgovorimo
7 **Osvojite PS2**
Dvojka još uvek razbija
53 **Osvojite Wii**
Mii, Wii, Onii
63 **Osvojite PSP**
Ručna konzola za osvajanje

DIVINITY 2 Ego Draconis

Zemlja Rivellon ponovo je u opasnosti, a sve nade polažu se u mladog učenika na akademiji za obuku ubica zmajeva

Udri malu dok se ne pretvori u Barbiku

S obzirom na naslov, mnogi od vas se pitaju: "Ako je ovo drugi deo, kad se pojavio prvi?". Prvi deo ove igre pod nazivom Divine Divinity pojavio se pre šest godina i na prvi pogled delovao je kao još jedan simpatičan Diablo II klon. Ipak posle sat-dva igranja shvatili biste da je u osnovi Divine Divinity više klasični nego arkadni RPG. Sloboda kretanja, interesantni i kompleksni zadaci koji nisu bili tipa "idi tamo i ubij 15 stvorenja", sistem razvijanja lika koji nije zavisio od klase već ste sami kroz igru pravili svoju klasu i još mnogo toga činilo je ovu igru prilično drugačijom od Diabla II.

Šest godina kasnije stižu i prve informacije o zvaničnom nastavku. Ponovo smo u zemlji Rivellon u kojoj vlada stanje haosa jer su zli zmajevi ubili Odabranog (Divine One) i Društvo ubica zmajeva zaklelo se na osvetu. Vi, kao novopečeni na akademiji, niste ni svesni kakve vas avanture očekuju. Pored prelepe grafike i izvođenja koje najviše podseća na moderne MMORPG naslove, glavni adut ove igre svakako će biti priča i zadaci. Po rečima ljudi iz razvojnog tima, skoro svaki zadatak moći će da se reši na oko neverovatnih 15-20 različitih načina.

S obzirom na to da vi niste običan avanturista već ubica zmajeva, logično je da posedujete i neke specijalne moći od kojih ćete neke naučiti čim stignete na akademiju, dok ćete ostale učiti tokom napredovanja kroz igru. Pored "srebrnih očiju" koje vam pomažu da locirate Nežive (Undead), dobićete i mogućnost čitanja misli koju po cenu iskustvenih poena možete koristiti u razgovorima sa NPC-ovima, što će vam otvarati i nove opcije u rešavanju zadataka.

Vremenom ćete doći u posed Borbenog tornja koji će predstavljati neku vrstu vaše baze operacija. Imaćete mogućnost da ga nadograđujete i unapređujete, da unajmljujete osoblje koje će u njemu raditi, na primer, alhemičara koji će vam praviti napitke ili trenera koji će trenirati vaše postojeće osobine i učiti vas novim. Ipak, najinteresantiji stanovnici tornja jesu trkači koje možete slati u udaljenje delove kraljevstva da umesto vas nabave neke materijale i predmete. Pošto oni nisu neuništivi, moći ćete da ih opremate oklopima i oružjem kako biste osigurali njihov bezbedan povratak.

Vremenom, kako se priča bude razvijala, shvatićete da je u vama duša Lorda zmajeva što će vam omogućiti da se i sami pretvorite u jednog. Ovo je idealan način za savladavanje velikih razdaljina, uz rizik da postanete upravo ono protiv čega bi trebalo da se borite, a to znači da ćete sada za petama imati i svoje stare saveznike. Opcija pretvaranja u zmaja otvara gomilu novih mogućnosti. Zamislite situaciju u kojoj letite iznad sela kad odjednom stanovnici počnu da vas gađaju protivzmajevskom odbranom. Da biste okrenuli stvari u svoju korist, sletite na zemlju, pretvorite se u čoveka, eliminišete odbranu koristeći veštine ubice zmajeva i zatim se ponovo vratite u oblik zmaja i sprženje celo naselje u znak odmazde. Zanimljivo, zar ne?

Već po samim najavama i slikama igra deluje i više nego obećavajuće, a s obzirom na to da znamo kako ovaj razvojni tim radi, velike su šanse da se sva naša pozitivna očekivanja i ostvare.

Da belo i dalje bude belo!

Divinity 2: Ego Draconis

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: DTP Entertainment
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 2. kvartal 2009. godine
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSZ NDS PSP

UTISAK: Ako se uzme u obzir kvalitet prvog dela i na to dodaju sva najavljena unapređenja i prelepa grafika, Divinity 2 će se sigurno visoko kotirati u sferi RPG igara.

Tekst: Vladislav Herbut

EUnet
ADSL

JOIN THE QUEST

QUEST: EUnet Special Offer

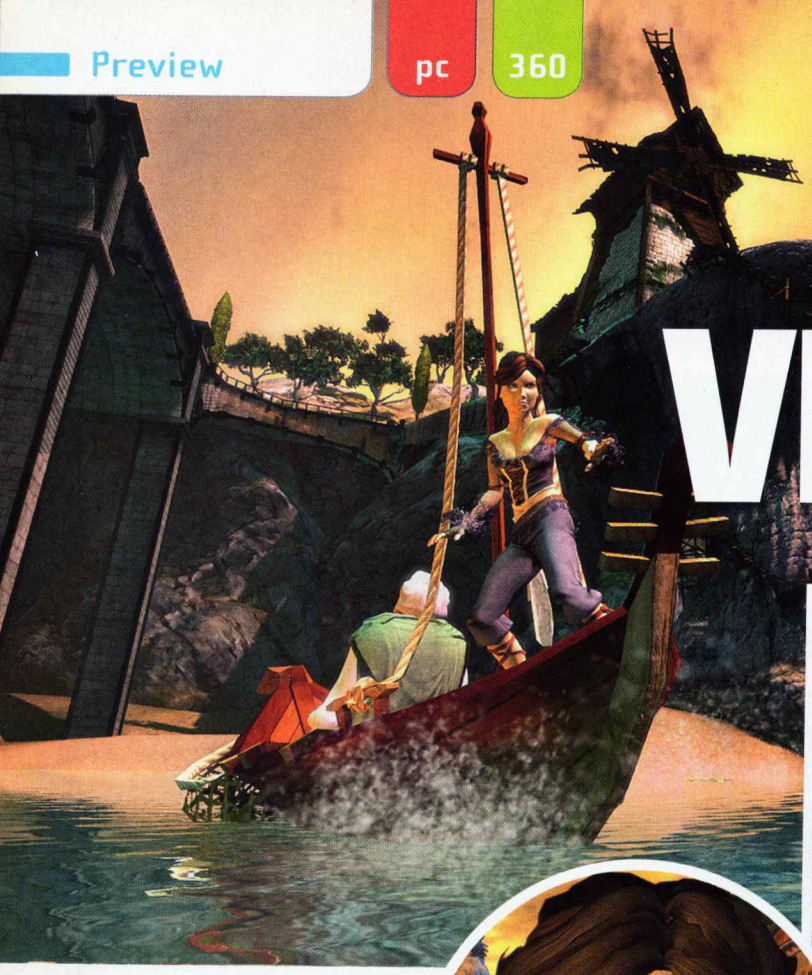
GOAL: Postani korisnik EUnet ADSL FLat paketa uz besplatan Gaming Extra Bandwidth.

REWARD: Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.

SPECIAL OFFER: Zamisli svoj game space, u kome ti i tvoji prijatelji odlučujete o sudbinama ostalih, birate ko i kada igra, vladate svojim virtuelnim svetom, brzo i lag-free, za samo 3800 dinara!

www.eunet.rs

0800 300 400



Ako ste se ikada pitali kako je biti u koži seksi kćerke Sablasnog Kosača, ova igra pružiće vam odgovor na to pitanje

VENETICA

Obračun sa venecijanskom gargojlom

Venecija u 16. veku ambijent je koji nas očekuje u novom RPG-u Venetica, što se može naslutiti već iz naslova. Problem je samo što je ova lokacija smeštena u paralelni univerzum, gde stvari nisu tako sjajne. Vi ste u ulozi mlade i seksi Scarlett koja mora da se izbori sa banditima, džinovskim krabama, duhovima, kamenim lavovima i još gomilom raznih karakondžula koje vrebaju ulicama Venecije. Sve bi to bilo manje-više standardno da nema jedne bitne činjenice u vezi sa Scarlett. Ona je kćerka Smrti i to nasledstvo joj je podarilo pregršt specijalnih moći kojima će se boriti protiv zlikovaca.

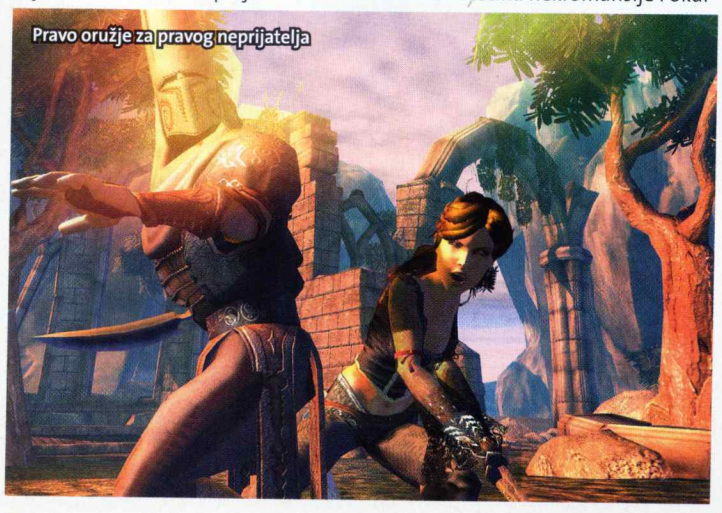
Čisto da razjasnimo, u paralelnom svetu u kojem se igra odvija, Smrt nije neka utvara sa kapuljačom i ogromnom kosom, već jedan od članova tajnog društva kojeg drevni savet plemića pod nazivom Corpus bira da preuzme ulogu Sablasnog Kosača (Grim Reaper). Victor, kao sledeći u nizu koji je trebalo da preuzme to mesto proučavanjem drevnih veština nekromansije i okultnih moći, uspeo je sebe da pretvori u nemrtvo biće koje niko ne može da ubije. Osim njegove kćerke, naravno, i tada na red dolazite vi.

Scarlett može da pređe u svet mrtvih gde ima mogućnost da razgovara sa prijateljski nastrojenim duhovima, zatim da priziva gavrane i zombije, prestravi protivnike, ali i da prizove dva duha koji će joj služiti kao mentori u određenim delovima igre. Prilikom ubijanja protivnika dobijate iskustvene poene koje možete utrošiti na poboljšanje postojećih borbenih veština. Na početku ste naoružani mačem, ali vremenom ćete sakupljati i druga oružja. Veoma je bitno naglasiti da svaki neprijatelj ima neku slabost i da pravilna upotreba oružja na odgovarajuće neprijatelje umnogome olakšava posao. Na primer, kamenog lava mačem možete rezbariti do sutra, ali ćete mu zato velikim maljem razbiti glavu iz dva-tri udarca itd.

Jedan od bitnih aspekata jeste svakako promena dana i noći koji se smenjuju na svakih 15 minuta. Preko dana ulice Venecije pune su ljudi koji će vas podučavati, prodavati vam opremu i davati vam razne zadatke, većinom sporedne koji vam donose materijalnu i iskustvenu dobit. Noću na ulice izlaze oni drugi stanovnici Venecije koji nisu baš toliko ljubazni i prijatni. Tokom ovog doba dana maksimalno ćete primenjivati svoje borbene veštine.

Venecija je podeljena na dva dela. U bogatom delu žive imućni ljudi i taj deo prepoznatljiv je po prelepim palatama i lepim parkovima, dok u siromašnom delu nazvanom Mračne ulice možete već i da pretpostavite kakvo vas okruženje očekuje. U igri će postojati i dve odvojene frakcije, a na vama je da odlučite za koju ćete raditi.

Samo izvođenje igre najviše podseća na igru Fable, s tim da u borbi sa protivnikom možete samo da se krećete ukrug oko protivnika. Ipak, nije dovoljno da samo besomučno lupate po tasterima za napad, već ih treba pritiskati u raznim kombinacijama da biste izvršavali moćnije kombo udarce. Sve u svemu, Venetica bi trebalo da bude interesantna igra osim ako i njoj ne presude skraćeni rokovi i nedovoljno vremena za testiranje.



Pravo oružje za pravog neprijatelja

Venetica

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: DTP Entertainment
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 2. kvartal 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSZ NDS PSP

UTISAK: Venetica bi svojom zanimljivom idejom i interesantnim zapletom trebalo da donese osveženje na scenu RPG igara.

Tekst: Vladislav Herbut

Osvojite Sony PS2

GMC-YU (**www.gmc-yu.co.yu**), poklanja vam Sony PlayStation 2 konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks **sfun ps2**.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
a (Yakuza2) **Sava Stanisavljević, Kolari**

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Izbacite uljeza:
a) FarCry 2
b) Crysis
c) B-Boy

Generalni distributer: videotop multimedia info@videotop.si

Prodaja: GMC www.gmc-yu.co.yu, Telefon: 021/4722-992

BIG IN JAPAN

Japan nudi mnogo više od sušija i karaoka. ScreenFun se zaputio na putovanje u Zemlju izlazećeg sunca i otkačenih video igara

SCREENFUN 11/08

Kuvate sa Nintendom DS? Igrate konga beat na Nintendou Wii? Ili možda zastupate svoje klijente u ulozi advokata? Od samih početaka industrije video igara ideje japanskih razvojnih timova predstavljale su pravu misteriju za njihove evropske i američke kolege. Vrlo često kulturne razlike predstavljale su ogroman problem za razumevanje japanskih igara. Međutim, proteklih godina ove razlike sve su manje uočljive, pa tako, na primer, anime serijali poput Pokemona, Dragonballa Z i Yu-Gi-Oh oduševljavaju fanove širom sveta sa istom žestinom kao i u Japanu. Nije ni čudo što je suši totalno in, dok su mange postale deo i naše kulture. Interesovanja za Zemlju izlazećeg sunca svakim danom je sve veće, kao i znatiželja razvojnih timova, kojima je ponestalo inspiracije, a sada je crpu iz zemlje gde novih ideja ima u izobilju. Dok su početkom devedesetih jedino Final Fantasy od Square Enixa ili Resident Evila iz Capcoma bile popularne japanske igre u Evropi, sada je sve više azijskih bisera, koji se nižu na evropskom tržištu.

Zaista originalne

Veliki broj igara koje dolaze iz Japana izgledaju prilično čudno: 2001. objavljena je kolekcija mini-igara Super Galdelic Hour, u kojoj upravljate razgolićenim devojkama u izvršavanju aktivnosti kao što su cepanje drva ili bušenje balona. Ako se skoncentrišete na izvršavanje zadataka, igra je totalna glupost, međutim zanosne obline devojaka lako će vam odvući pažnju sa imbecilnog gameplaya. Sasvim sličan utisak ostavlja i igra Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball 2 ili simulaciji paparaca Primal Image.
U Evropi su ovakvi naslovi obično završavali u fiokama ili izdavači uopšte nisu bili zainteresovani za njihovo objavljivanje. U Japanu su sve one hitovi.

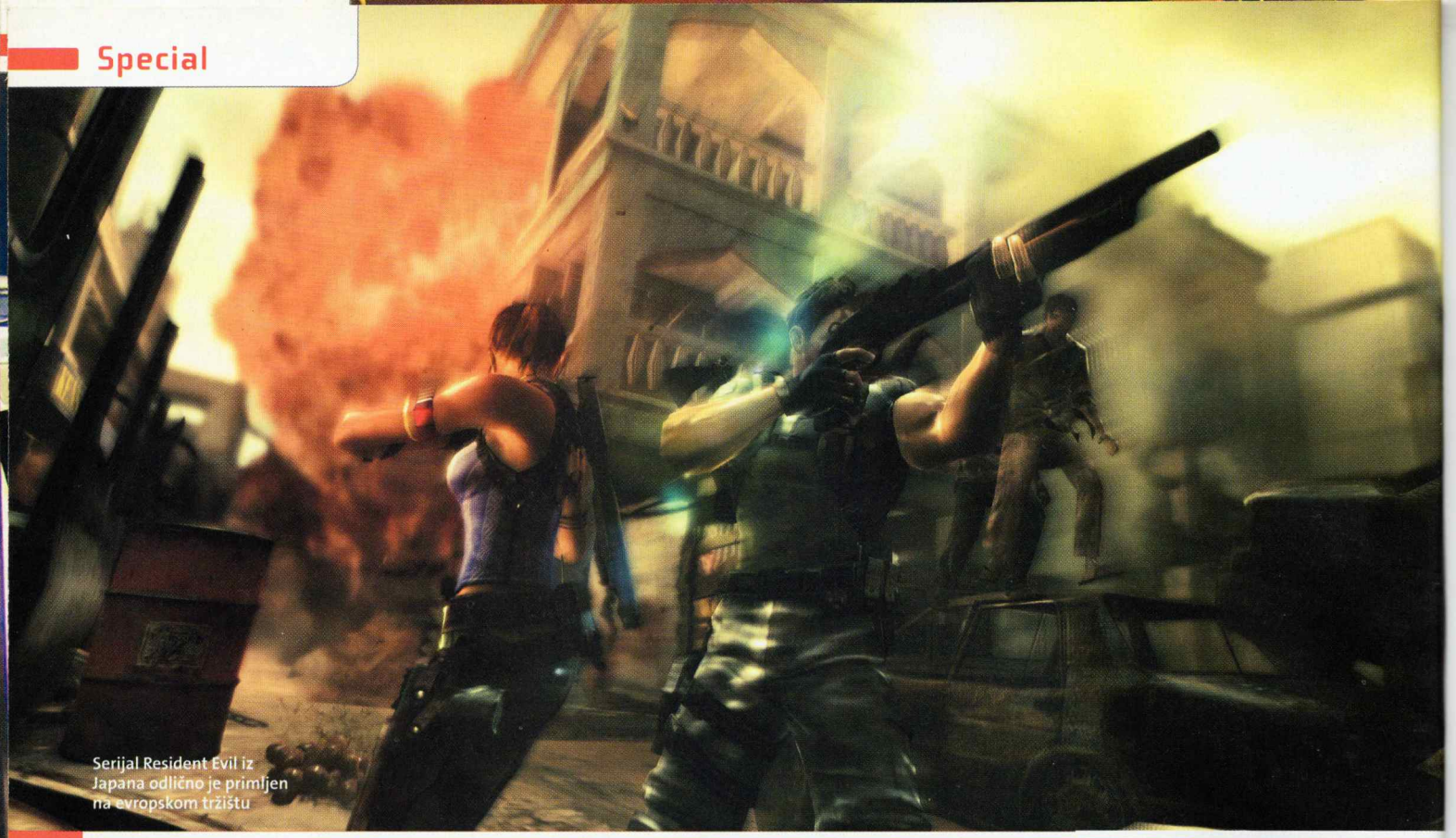
Ipak, na evropsko tržište probilo se i nekoliko vrlo zanimljivih igara kao što je, na primer, Mr. Mosquito. Ipak, za njegovo objavljivanje u Evropi bila je potrebna peticija igrača. Vaš zadatak u ovoj igri jeste da u ulozi komarca posisate što više krvi iz žrtava kako biste preživeli zimu. Simulacija seoske farme Harvest Moon ili Animal Crossing takođe imaju svoje korene u Japanu, a mnogobrojni igrači vole da se oprobaju u kreativnoj igri We Love Katamari u kojoj kao kotrljajuća kugla jedete sve što vam se nađe na putu. Zanimljivo je da čak i neki japanski bestseleri nemaju uvek dobru prođu: dok su se Final Fantasy ili Dragon Quest uvek prodavali kao alva, hit igre poput Gundam serijala mesecima su ostajale na rafovima američkih i evropskih prodavnica.

Super Galdelic Hour igraćete otvorenih usta dok budete buljili u razgolićene devojke (slika desno). Trauma Center: New Blood za Wii od vas će stvoriti iskusnog hirurga... ili trapavog ubicu (slika dole)

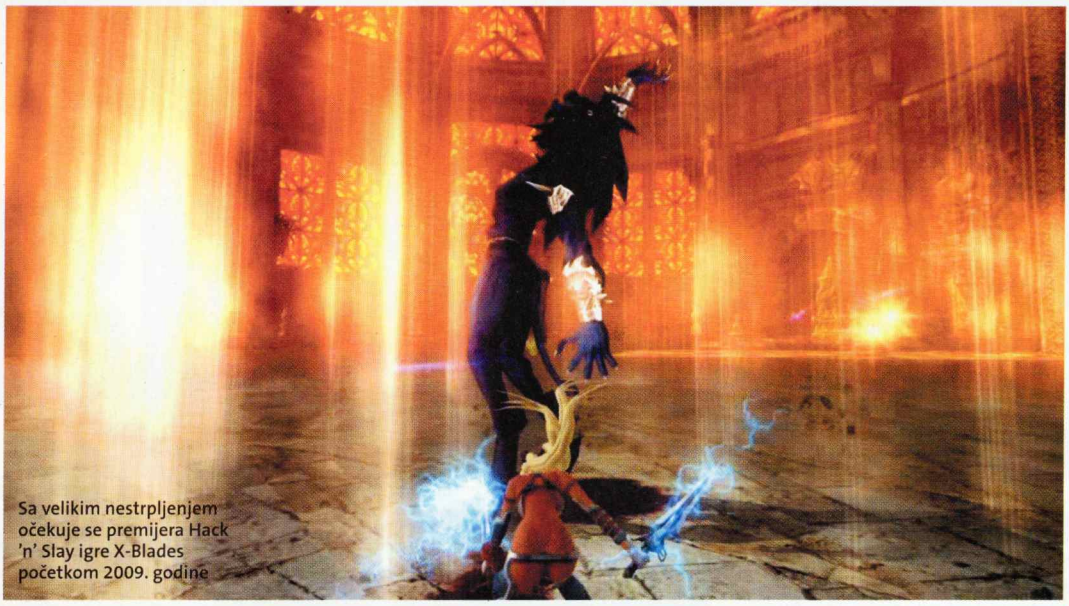
Uvek drugačije

Japanske igre ne izdvajaju se samo zbog svoje čudne ideje, već često imaju i potpuno drugačiji grafički stil. Svako ko je gledao anime filmove Princess Mononoke ili Akira, uočio je velike razlike u tehnici crtanja. U industriji video igara događa se slična stvar: Clover Studios postao je poznat po naslovima Viewtiful Joe ili Okami. U prvoj igri odlično je primenjena strip-tehnika, dok je u Okamiju igrač dobio ulogu vučice Amaterasu, koja pomoću magične četkice može da izvede čarolije na ekranu. Ova avantura, zbog mešavine cel-shading grafike i akvarel feelinga, dobila je najviše ocene kritičara, dok u Evropi uopšte nije bila prihvaćena. Samo nekoliko nedelja nakon završetka rada na igri Okami, Clover Studios je rasformiran zbog izuzetno slabe prodaje. Srećom, stara ekipa dizajnera ponovo se okupila – sada pod imenom Seed.

Do pre nekoliko godina, naslovi poput Final Fantasy bili su jedini "gosti" iz Japana



Serijal Resident Evil iz Japana odlično je primljen na evropskom tržištu



Sa velikim nestrpljenjem očekuje se premijera Hack 'n' Slay igre X-Blades početkom 2009. godine

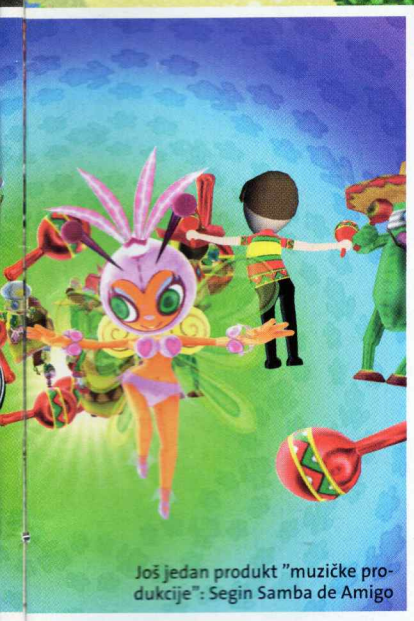
Svi volimo odbojku kada je igraju obnažene devojke: Dead or Alive Xtreme Beachvolleyball 2

U ritmu muzike

Karaoke i Bemani – za Japance ne postoji bolja zabava nego kada se posle napornog radnog dana opuste pevajući muzičke hitove. U Evropi je tek Sonijeva karaoke igra SingStar pokrenula ovaj trend, a Samba de Amigo na Dreamcastu, Beatmania i Dance Dance Revolution ostali su u njegovoj senci. SingStar je definitivno otvorio tržište zabavnih muzičkih igara na svim platformama i stoga ne čudi što je Segina Samba de Amigo doživela novu inkarnaciju za Nintendo, dok je Rock Band postao pravi hit u Evropi i Americi.

U budućnosti Sony planira nove verzije SingStara, pa tako u skorije vreme možemo očekivati SingStar

We love Katami: Urolajte svet u veliku loptu



Još jedan produkt "muzičke produkcije": Segin Samba de Amigo

jneri su pronašli inspiraciju najčešće u realnom svetu. U Trauma Center: New Blood imaćete ulogu hirurga, koji će pomoću Wiimotea vaditi slepa creva i ugrađivati bajpasove. Jednako čudna igra je i Ace Attorney: Trials and Tribulations u kojoj treba kao advokat da izučavate zakone i dokazni materijal. Čak je i japanska igra Cooking Mama objavljena u Evropi za Nintendo Wii. Ovo je prava igra za kuvare u kojoj ćete moći, na primer, da pečete palačinke koristeći Wiimote kao tiganj!

U narednom periodu sigurno ćemo još više uživati u "japanskim specijalitetima" i to pre svega zahvaljujući Wiiju i Nintendovoj onlajn platformi WiiWare koja nudi i manjim razvojnim timovima priliku da celom svetu predstave (i prodaju) svoj softver. Zbog toga je naš savet sledeći: usudite se da rizikujete! Jer nikad ne znate kakvu igru propuštate.

Turkish Edition, koji će sigurno odlično proći i kod nas. Za one kojima nije dosta pesama koje dolaze na disku, Sony nudi mogućnost downloada novih pesama preko PlayStation 3 Singstorea. Verovatno je samo pitanje vremena kada ćemo moći da kupimo i neku novu pesmu Jelene Karleuše...

Nintendo inicijativa

Od njegovog lansiranja na tržište u novembru 2006, Nintendo Wii beleži neverovatne uspehe. Uprkos slabijim hardverskim specifikacijama, ova mala bela čarobna kutija pravi je miljenik igrača širom sveta prvenstveno zbog vrlo inovativnih igara koje su ranije bile predviđene isključivo za japansko tržište. Diza-

Sve je počelo kao anime TV serija. Dragon Quest je veliku popularnost stekao kao video igra

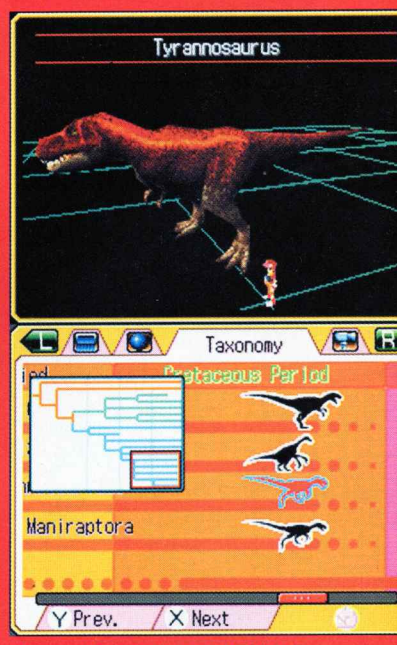
Hitovi iz Japana

Predstavljamo vam neke od japanskih bisera, koje nikako ne smete da propustite

Dragonball Z Tenkaichi 3: Nastavlja se večita borba između dobra i zla

Dynasty Warriors: Gundam je u Japanu doživeo veliki uspeh

Yu-Gi-Oh! World Championship 2008: Upotrebite pravu kartu da biste pobedili protivnike



Dinosaur King: Sega je ukrala ideju iz Pokemona da bi napravila borbu sa dinosaurusima

Kada će stići...

Diablo III

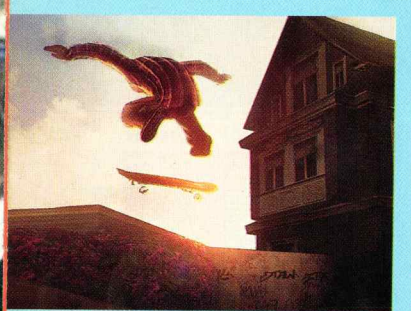
Đavolja posla po treći put. Na BlizzConu mogao se igrati Diblo III, pa pogledajte video zapise na netu. Ovo zaista vredi čekati.

Halo 3: Recon

Stiže standalone ekspanzija za jednu od najpopularnijih igara za Xbox 360. Microsoft kaže da će se pojaviti na jesen 2009.

Tekken 6

Namco Bandai je na TGS 2008 objavio da će se šesti deo Tekkena pojaviti paralelno i za PS3 i za Xbox 360 istog dana i da će izgledati indentično na obe konzole.



Skate 2

Prvi deo simulacije skejtborda prošao je OK, mada smo mnogo više očekivali. Skate 2 trebalo bi da popravi sve nedostatke iz keca.

50 Cent: Blood on the Sand	akcija	IV kvartal 2008.	ps3 360
Aion: The Tower of Eternity	MMO	kraj 2008.	pc
Banjo Kazooie: Nuts & Bolts	3D akcija	kraj 2008.	ps3 360
Batman: Arkham Asylum	akcija	2009.	pc ps3 360
Battlefield: Heroes	3D akcija	IV kvartal 2008.	pc
BattleForge	RTS	I kvartal 2009.	pc
Battlestations: Pacific	RTS	I kvartal 2009.	pc 360
Bioshock 2	akcija	III kvartal 2009.	pc ps3 360
Borderlands	ko-op akcija	I kvartal 2009.	pc ps3 360
Burnout Paradise	vožnja	I kvartal 2009.	pc
Call of Duty: World at War	shooter	11. novembar	pc ps3 360
Champions Online	MMORPG	II kvartal 2009.	pc 360
Conduit, The	FPS	I kvartal 2009.	wii
Cryostasis: The Sleep of Reason	FPS	IV kvartal 2008.	pc
Damnation	shooter	kraj 2008.	pc ps3 360
Demigod	akcioni RPG	februar 2009.	pc
Diablo III	RPG	2009.	pc
Dragon Age: Origins	RPG	I kvartal 2009.	pc
Dungeon Hero	akcioni RPG	I kvartal 2009.	pc 360
Empire: Total War	strategija	februar 2009.	pc
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	3. februar	pc ps3 360
Final Fantasy XIII	RPG	2009.	ps3
Ghostbusters	akcija	IV kvartal 2008.	pc ps3 360 wii ps2
Halo 3: Recon	akcija	IV kvartal 2009.	360
Harry Potter and the Half-Blood Prince	akciona avantura	II kvartal 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp
Heavy Rain	akciona avantura	2009.	ps3
Heist	akcija	I kvartal 2009.	pc ps3 360
Highlander	akcija	I kvartal 2009.	pc ps3
Imperium Romanum II	RTS	mart 2009.	pc
inFamous	shooter	2009.	ps3
James Bond: Quantum of Solace	akcija	4. novembar	pc ps3 360 wii ps2
Just Cause 2	akciona avantura	I kvartal 2009.	pc ps3 360
Killzone 2	shooter	februar 2009.	ps3
Last Remnant, The	RPG	20. novembar	pc ps3 360
Lord of the Rings: Conquest, The	akcija	13. januar	pc ps3 360
Majesty 2	RTS	I kvartal 2009.	pc
Need for Speed Undercover	vožnja	17. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp
PlayStation Home	virtual life	IV kvartal 2008.	ps3
Prince of Persia	akcija	2. decembar	pc ps3 360
Prototype	akcija	II kvartal 2009.	pc ps3 360
Quantum Theory	akcija	2009.	ps3
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	akcija	mart 2009.	pc 360
Resident Evil 5	II kvartal 2009.	4. novembar	ps3 360
Rise of Argonauts	akcioni RPG	I kvartal 2009.	pc ps3 360
Shaun White Snowboarding	sportska	kraj 2008.	pc ps3 360
Sims 3, The	simulacija	20. februar	pc
Skate 2	sportska	6. januar	ps3 360
Sonic Unleashed	platformska	18. novembar	360 wii
Splinter Cell: Conviction	akcija	I kvartal 2009.	pc ps3 360
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	2009.	pc
Stargate Worlds	MMORPG	2009.	pc
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	borilačka	2009.	ps3 360
Tekken 6	borilačka	IV kvartal 2009.	ps3 360
This is Vegas	akcija	IV kvartal 2008.	pc ps3 360
Tom Clancy's H.A.W.X.	akcija	I kvartal 2009.	pc ps3 360
Two Worlds: The Temptation	RPG	II kvartal 2009.	pc 360
Velvet Assassin	akcija	IV kvartal 2008.	pc ps3 360
Warhammer 40.000: Dawn of War II	RTS	II kvartal 2009.	pc
Wheelman	akcija	2009.	pc ps3 360
Wolfenstein	akcija	2009.	pc ps3 360
X-Blades akcija	I kvartal 2009.	2009	pc ps3 360

Borderlands

Zamislite igru u kojoj imate na raspolaganju 600.000 različitih oružja, a sve to zapapreno sa online co-op modom za četiri igrača.

Battlestations: Pacific

Japanac ili Amerikac? Stavite se u ulogu pilota koji će još jednom protutnjati Pacifikom u vreme Drugog svetskog rata.

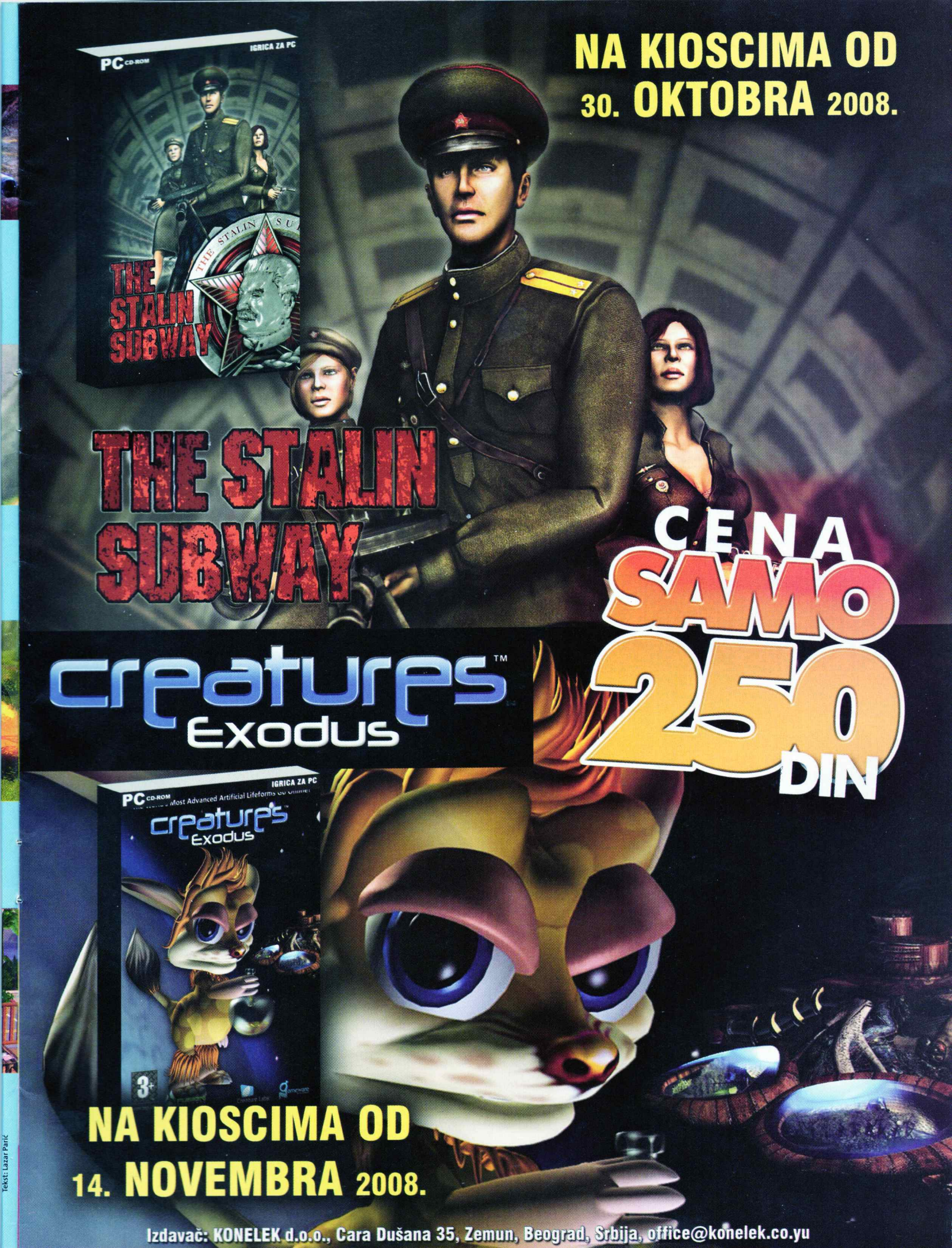
BattleForge

Iz EA kuhinje stiže kartaroška strategija u realnom vremenu koja podržava co-op mod do 12 igrača. Videćemo da li će ovo nešto da valja!

The Sims 3

Treći deo najprodavanije simulacije života zakazan je za 20. februar. Po onome što smo imali priliku da vidimo, Sims 3 biće odličan!

Datumi izlaska važe za evropsko tržište



Tekst: Lazar Panić

MIRROR'S EDGE ISECKAN

EA DICE objavio je da će Mirror's Egde priča biti ispričana u tri dela. Dakle, čeka nas trilogija, a prvi deo treba da se pojavi u Evropi 14. novembra za Xbox 360 i PS3 dok je datum izlaska za PC još uvek nepoznat.

LARINE EPIZODE NA 360

Microsoft je obezbedio ekskluzivna prava da distribuira dve add-on epizode za Tomb Raider: Underworld koje će biti na raspolaganju preko Xbox Live servisa. Tomb Raider: Underworld – Beneath the Ashes i Tomb Raider: Underworld – Lara's Shadow ponudiće još šest sati gameplaya igračima na Xboxu 360. Beneath the Ashes će se pojaviti oko Božića dok će Lara's Shadow izaći početkom 2009. godine. Eidos nije objavio koliko će koštati ove dodatne epizode.

PIRATERIJA ODLAŽE ENDWAR

Direktor Ubisofta objasnio je da piraterija sputava razvojne timove da izbace igre na PC istog dana kada i za konzole. Tako ni Tom Clancy's EndWar za PC nije izašao paralelno sa PS3 i 360 verzijom. Nadmoć piraterije na PC tržištu razlog je što razvojni timovi i izdavači ne žele da izdaju igru za Windows paralelno za konzolnim verzijama jer ulaze u direk-

tan gubitak. Upravo iz ovog razloga Crytek otkazuje PC ekskluzivitet, a Codemasters i Atari odlažu PC naslove. EA sa druge strane implementira u PC igre softver za zaštitu prava, koji košta dodatne troškove. EndWar izašao je 4. novembra za PS3, 360, PSP i NDS a PC verzija će uslediti u februaru naredne godine.

WoW ubica?

STARCRAFT II PODELJEN U TRILOGIJU

Blizzard planira da razdeli svoju predstojeću igru StarCraft II u trilogiju gde će svaka od njih pratiti priču od po jedne frakcije. Kompanija se odlučila na ovakav potez da bi mogla da "ispriča celu priču". Tako će StarCraft II biti podeljen u Terrans: Wings of Liberty, Zerg: Heart of the Swarm i Protoss: Legacy of the Void. Svaka od njih biće standalone igra sa oko 30 misija ponaosob. Terrans: Wings of Liberty treba da se pojavi negde tokom 2009, a nastavak će uslediti godinu dana kasnije. StarCraft II izlazi za PC, dok konzolne verzije nisu najavljene.

NOVI ENGINE ZA ANNO

Pošto je Ubisoft kupio razvojni tim SunFlowers, na red je došlo i da se izda nova igra u Anno serijalu koja će se zvati Anno 1404. Pojaviće se u martu 2009. godine i namenjena je PC-u.

Anno 1404 će pre svega krasiti potpuno novi grafički engine za koji je zadužena ekipa iz BlueBytea koja stoji iza igre The Settlers: Rise of an Empire. Što se tiče radnje igre, ona se pomera skroz ka Istoku. Igrači će i ovoga puta morati da osnuju civilizaciju i da joj utemelje mesto u istoriji. Da li će to uraditi ratom ili diplomatijom, izbor će biti samo na njima.

LucasArts i Bioware zvanično su najavili da će njihov zajednički projekat biti multiplayer online igra pod imenom Star Wars: The Old Republic. Radnja igre biće smeštena 300 godina nakon događaja u igri Knights of the Old Republic, što je i dalje više hiljada godina pre nego što je Anakin Skywalker postao Darth Vader.

Rat između Old Republica i Sith Empirea podelio je galaksiju na dva dela, a vi možete da igrate na obe strane kao Jedi Knight ili Sith Lord. Kako se priča bude odvijala, steći ćete kompanjone koji će se boriti na vašoj strani. U zavisnosti od vaših akcija i ponašanja, oni vas na kraju mogu i izdati. Razvojni tim, pored vrlo pametnih kompanjona, najavljuje i fantastičnu priču na kojoj 12 autora rade u tajnosti već pune dve godine, a koja je uvek bila zaštitni znak KotOR-a. U njoj će, po najavama autora, biti toliko sadržaja koliko nema u svim Bioware igrama zajedno uključujući i ekspanzije!

Iako je po nekim ranijim planovima The Old Republic planiran za 2009. godinu, po svemu sudeći taj vremenski okvir neće biti ispunjen. Igra se trenutno razvija za PC, a verzija za konzole je u fazi razmatranja.

TREĆA EPIZODA U NAJAVI

Iako je po prvobitnom planu treća epizoda Half-Lifea 2 trebalo da izađe još prošle godine, stigla je najava da će Episode Three biti ozvaničen do kraja ove godine. Gordon stiže!

U intervjuu za blog Kikizo, Doug Lombardi, direktor marketinga kompanije Valve, izjavio je da će Episode Three biti zvanično najavljena krajem ove godine. Ipak, on je dodao da će razmak između izlaska treće i druge epizode, biti duži nego što je bio između Half-Lifea 2 i Episode One i još duži nego između Episode One i Episode Two. To, otprilike, znači da Episode Three možemo očekivati tek 2010. godine.

AGENTICI SE NE ŽURI

Velver Assassin po svemu sudeći neće izaći ove godine. Izdavač ove igre Gamecock ozvaničio je da se izlazak igre pomera za početak 2009. godine, barem što se tiče PC verzije.

Ovaj taktički shooter smešten je u Drugi svetski rat, a priča je skrojena oko tajnih agenata koji u svojim zadacima ne koriste rocket launchere nego stealth osobine. Vi ste u ulozi Violett Summer koja u komi leži u bolnici. Kroz njene snove rešavaćete unazad 12 misija, a pošto su njena sećanja nejasna, i misije se mogu završavati na različite načine. Kao tajni agent koristićete noć, senke i zaklone, a kada je potrebno delovati, na raspolaganju će vam biti čak 50 različitih stealth napada.

A sada malo vi...

Pismo meseca

Ofucani Vader

My Master, da to sam ja, Lord Vader po jedno trideseti put... Vi ne znate koliko je teško živeti u Zvezdi smrti... Taman se opustim da pročitam ScreenFun, kad ono... zvoni mobilni. Ko zove? Džordž Lukas... Strašno... Hajde da snimamo ovo, hajde da snimamo ono... Evo, sad je izašla igra Force Unleashed, a ni autorska prava nisu tražili... Dok ja komandujem glupom Zvezdom smrti, a Yoda i Emperor igraju šah u staračkom domu – oni se zabavljaju! Tako da vas molim da mi odgovorite na pitanje: Da li će Star Wars FU izaći za PC ili moram da se smaram na mom PS2 sa memorijskom od 8 miliona svetlosnih bajta.
P. S. Odelo mi zarđalo.
Lord Vader

ScreenFun: We meet again at last, Lord Vader! Izgleda da ti nije zarđalo samo odelo nego i ono ispod kacige. Kada se tako često čuješ sa Lukasom, kako to da ti nije beamovao jednu next-gen konzolu na Zvezdu smrti? Verovatno i jeste, samo što ste je vi razorili misleći da se radi o brodu pobunjeničkog šljama. Ukoliko na Zvezdi smrti ne postoji neki napredni emulator Xboxa 360 za PC, onda ti ne ostaje ništa drugo nego da uzmeš konzolu iz svoje rane mladosti – PS2, jer verzije za PC biti neće.
P. S. Pozdravi Yodu i reci mu da smo uvek znali da pije i jede sa Emperorom dok se u filmovima folira da mu je, kao, frka da se druži sa likovima sa tamne strane.

Logitech poklanja tastaturu za PlayStation 3

Polovnjak

Pozdrav!!! Ima li nešto novo? Kod mene nema, sve je staro. Zato bih vas pitao nešto u vezi sa svojim kompom. Imam 256 MB memorije, a hoću da kupim još bar 1 GB. Imam procesor na 1,4 GHz a želim da ga "nabudžim" na 4 GHz. Imam jako lošu grafičku i želim novu (da bi mi Pure radio solidno), pa da mi preporučite neku. Koliko bi me koštalo sve ovo i da li uopšte vredi kupovati ili jednostavno da nabavim novi komp?

Pozz od Stefana

ScreenFun: Nema ništa novo kod nas, sve polovno. Kao i ta tvoja kanta. Teško ćeš tu tvoju proju sa 1,4 GHz nabudžiti na 4 GHz, a ako uspeš, postaćeš slavan u svetu overclockera. Elem, daj tu konfu babi i dedi da igraju pasijans, a ti skupi lovu za novi PC, jer od ovog starog nema 'leba. Dobra varijanta jeste da taj stari PC sačuvaš i koristiš ga za internet i Office, a kupiš neku konzolu (PS3 ili Xbox 360) i uštediš pare.

Jedno dugačko

Greetings. Pošto nisam u stanju da smišljam lep, razrađeni i hvalospevni uvod koji će mi u startu doneti nagradu, počeću odmah sa pitanjima:
1. Moja desktop konfiguracija: Asus A7n8x-E, AMD Sempron 2500+, 1,5 GB RAM, HDD 160 GB, GeForce 7600GS 256 MB AGP. Kako je vreme sustiglo (i prestiglo) moju dragocenu konfu, rešio sam da menjam nešto iz korena. Ali, s obzirom na manjak para, i dalje nije vreme da se uzima baš sve novo, pa sam rešio da uzmem Sapphire HD3850 512 MB AGP. Da li se isplati uzimati ovo pored ostatka moje konfiguracije? Koja je okvirna cena i gde je najjeftinije?
2. Moj laptop: Acer Aspire 7520G (AMD Turion 64x2 1.9 GHz, GeForce 8400M, 2 GB DDR2). Sve je to lepo, ali... Najprljaviji, najneefikasniji i najnepotrebniji proizvod našeg vremena, poznatiji kao Windows Vista, ide uz ovu bombu. Tu počinju moje noćne more. Na papiru ona ispunjava sve zahteve većine igara, a u praksi – BOLI! FIFA u 5 – 15 fps, Warcraft 3 u medium detaljima sa oko 25 fps, o PES-u da ne pričamo... Da li mi fale drajveri za grafičku? Ili mi fali dobri stari XP sa Service Pack 3? Ne znam šta je, ali pomagajte, inače ću da naučim Acer da leti sa četvrtog sprata...
3. Sad malo off-topic: FIFA 08 je pored njenog next-gen parnjaka sa PS3 i Xbox-a izgledala kao trag koji ostaje na zidu kada iz sve snage zalepimo komarca koji nam je zujao cele noći oko glave. Ova nova napravila je lep pomak na vizuelnom planu, ali je gameplay ostao isti. Čemu to?
4. Može li negde da se nađe walkthrough ili makar tutorial koji kaže kako u što kraćem vremenu završiti Drugu ekonomsku sa što boljim uspehom?

5. Je l' se dobija neka nagrada za određeni broj poslatih neobjavljenih pisama? Meni je ovo jubilarno 100. pismo koje šaljem, nadam se da će nagrada biti makar objavljivanje i odgovor. Ostanite najbolji, najredovniji i najjeftiniji.

Gruya

ScreenFun:
1. Ako zaista uspeš negde da nađeš tu karticu u AGP verziji, uzmi je. Trebalo bi da košta ispod 100 evra, a dobićeš malo bolje performanse u igrama.
2. Igranje na laptopu uvek je zanimljiv i ponekad frustrirajući hobi. Sa tom grafičkom na tvom laptopu čini nam se da bolje performanse ne možeš ni očekivati. Acer bi verovatno postigao bolje rezultate da je na XP-u, ali to ne bilo toliko spektakularno da vredi tolikog truda. Bolje ga nauči da pliva u Visti.
3. Imamo samo jedan logičan odgovor: Gameplay je ostao isti zato što je dobar, a dobre stvati ne treba menjati. Jesmo li pametni?
4. Ima jedan dobar walkthrough za završavanje škole, a nalazi se na adresi www.ostaviigreipocnidaucis.com
5. Eto osvojio si nagradu koju si želeo. Objavili smo ti pismo. Posle sledećih 100 pisama možda osvojiš i neku nagradu – bombonu, na primer.

Bez vozača

Pozdrav redakciji Skrin fana. Imamo jedno pitanje za vas: Nabavili smo igru Pure, ali vozači se ne vide. Šta da radimo?

Verni čitaoci

ScreenFun:
Probajte da uključite monitor.

Gučanje

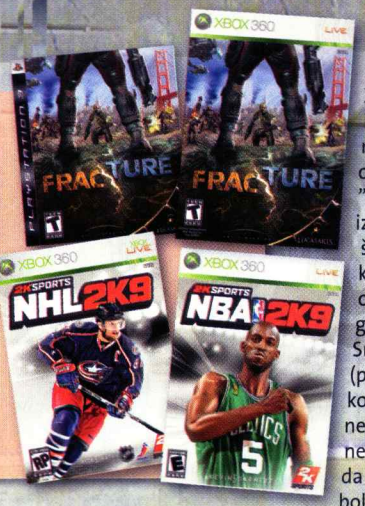
Joj, ubiću se, dragi ScreenFune! Počela škola, a gde je škola, tu su i loše ocene. Navukao sam se na Travian i imam običan dial-up internet, a roditelji mi ne daju da se konektujem zbog loših ocena. Pošto je situacija loša, tražio sam rešenje i posle dugog razmišljanja na časovima anatomije, biologije... odlučio sam da vam pošaljem ovaj e-mail sa nekim pitanjima:
1. Postoji li neka igra slična Travianu koja se instalira i igra offline jer mi roditelji ne daju da uplaćujem sate, a ja sam postao zavisnik?
2. Kako se zove program za pravljenje mapa za Warcraft 3? Odakle može da se skine i da li preko tog programa mogu da pravim svoju DotA mapu?
P. S. Pozvani ste na Sabor trubača u Guči sledeće godine

Ivan iz Gooche

ScreenFun: U kojoj li se to školi izučava anatomija? Ti si baš neko napredno de-

Sport i lom!

ScreenFun vam u saradnji sa kompanijom VideoTOP poklanja sledeće igre: 2 x Fracture za Xbox 360, 2 x Fracture za PS3, 2 x NBA 2K9 i 2 x NHL 2K9. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa prefiksom sfun "ime igre". Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.



te. U svakom slučaju, izuči ti dobro anatomiju prasića i jarića, pa da se nađeno sledeće godine u Goochi sa najboljim parčadima mesa.
1. Offline verzija Traviana ne postoji. Reci mami i tati da više rade kako bi zaradili za tvoje izdržavanje.
2. Sa igrom WarCraft 3 isporučuje se i Advanced World Editor pomoću kojeg možeš praviti mape i za Dotu.

CoD6

Gde ste, carevi? Pišem vam prvi put i nadam se da ćete mi odgovoriti. Da preskočimo pohvale o tome kako ste najbolji jer to već svi znaju, nego da odmah pređemo na stvar.
1. Veliki sam obožavalac Grand Theft Auta i strpljivo čekam 18. novembar. Recite mi da li moj komp može da podrži GTA IV? Moja konfiguracija je: 2 GB memorije, GeForce 8600 GT; procesor 4000+
2. Kada izlazi Call of Duty 5 za PC, pošto sam video na netu da je Activision najavio Call of Duty 6?
P. S. Da li će GTA IV stvarno zauzimati 18 GB na hard disku ili je to vaša greška?
ScreenFun:
1. GTAIV ćeš moći da igraš bez problema u nekom srednjem kvalitetu prikaza.

2. Call of Duty 5 izlazi za PC, ali i za PS3 i Xbox 360, 11. novembra. Da, Activision je najavio da Infinity Ward radi na igri Call of Duty 6 i planira da ga završi tokom 2009. godine.
Po specifikacijama koje je najavio Rockstar, GTAIV će zaista zauzimati 18 GB na hard disku. Je l' ti to malo ili mnogo?

Od profe

Zdravo, narode! Čitam vas od prvog broja i čudim se "problemima" nekih čitalaca. Kao "imam novu mašinu, jaku, da li može da pokrene igru?"... Pa ljudi, piše vam minimalna konfiguracija, a osim toga tu je i Google, pa otkucaš ime igre i system requirements i eto rešenja! E, sad da vidite muke.
Imam 30 godina i navučen sam na video igre, a uz to sam i profesor engleskog i radim u osnovnoj školi. Da ne bude kako samo deca kukaju na kombinaciju škola + igre! Klinci to nanjušili i sad mi redovno oduzimaju od časa trudeći se da okrenu razgovor na tu temu. Uz to sam i oženjen, a moja gospođa nema razumevanja za moj hobi. Imam i klinku od 17 meseci koja je nemirna za medalju i obožava da lupa po tastaturi. Mislite da je to sve? Grešite! Komp mi i nije neki, otprilike minimalna konfiguracija za slabije igre koje opisujete. Imam i Xbox, prvi, nije modovan, igram originale. Snalazim se nekako (ne pitajte kako da se ovo pismo ne bi odužilo kao "Rat i mir"). Ali, vrisnuo mi je, izgleda, laser. Gledao sam nešto sa jednim prijateljem i on kaže da je "najprostije" naći originalan DVD ROM i prosto ga zameniti. E sad, gde u zemlji Srbiji naći Thomson TGM600 (pitanje je sad, i to hamletovsko koje vam postavljam)? Ako ima negde van BG-a, bilo bi super jer nemam baš mogućnosti mnogo da putujem. Ili ako znate neko bolje rešenje, recite, ako boga znate!!!

Profa sa juga

ScreenFun: Profesore, da ste napisali još u kojoj školi radite, verujem da bi se đaci samoorganizovali da vam kupe taj laser. Ko kaže mito i korupcija?
Hmm... Elem, DVD drajv za Xbox vrlo teško ćete naći, a i ako ga nabavite, pitanje je da li se isplati kupiti ga pošto se Xbox 360 Arcade verzija može kupiti već za 200 evra. Ako ste baš toliko zagrizli da revitalizujete svog keca, DVD drajv možete poručiti preko interneta.

Sam svoj majstor

Ovako je sve to počelo. Zainteresuju mene simulacije letenja, ono gotiva, pa hoću i pilot da budem i svašta nešto. I pogledam ja review od Saitek X52 Pro džojstika, ma ne da su savršeni, nego extra... I ujedno vidim i Natural TrackIR. Sve je to super, ali cene su... I tako ja razočaran nešto gledao na netu, kad naiđem na "Kako napraviti svoj Track (IR)". Tu ja već počnem nešto da kontam i malo se potrudim i uspem da napravim sam svoj Track. Pa reko da podelim svoje iskustvo. Evo šta vam je potrebno:
– 3 LED IR diode (najlakše ih je naći u daljinskom, ali ako imate neku prodavnicu el. komponenata, onda možete tu kupiti)
– Lemilica (to nađite od nekoga ako vi nemate ili kupite novu lemilicu – ima kod Kineza jeftinije, ali su za jednokratnu upotrebu)
– Jedan otpornik (njega nema gde nema)
– Bakarne žice (bakar vam je najbolji provodnik)
– Prekidač (može i ne mora ko neće)
– Web cam (može bilo koja, ali moja preporuka je Logitech Express)
– Baterija (najbolje od 9 V)
– Kačket (obični, najbolje onaj koji ne koristite)
– Standardni alat
Prvo napravite shemu. Zatim po shemi spojite 3 LED diode, otpornik i prekidač. (Otpornik stavite na jednu žicu (ja sam na +) a prekidač na drugu (-). Otpornik uzimate po ovom kalkulatoru pošto je različita vrednost otpornika. Ja sam za 9V uzeo otpornik od 500 oma. Za calc samo popunite na: http://www.freetrack.net/english/hardware/calcled/. Kad to uradite, dobro pričvrstite za kačket. Zatim otvorite web cam kao što je to urađeno na sledećem linku i izvadite leće objektiva. http://www.freetrack.net/english/hardware/webcam_filter_removal.php. Kad to uradite, stavite zatamnjenu plastiku (na primer, razvijeni film koji dobijete kad izradite slike na običnom aparatu, ili, ja sam uzeo, onu tamnu traku koja se nalazi unutar diskete) na objektiv od kamere. Skinite sa neta softver, evo link: http://www.free-track.net/english/freetrack/telechargement.php. Detaljnije informacije na: www.free-track.net/english.

Kad ovo probate, videćete koliko je bilo glupo igrati igre na stari način. Recimo, u trkačkim igrama samo gledaš pravo, a ovako gledaš desno da vidiš kakva je krivina i ima li nekoga. Da ne pričam o simulaciji letenja...
Možda sam vam zauzeo malo više prostora, ali mislim da će ovaj tutorial pomoći mnogima.

Branko Petrović

ScreenFun: Dragi Branko, ti si odgovoran ako neko sprži mozak ovom tvojom napravom. Mi nemamo nikakve veze sa tim.

Puretanci

U saradnji sa kompanijom Extreme CC, ScreenFun poklanja igru Pure za PlayStation 3 sledećim čitaocima: Aleksi Čoloviću (Zrenjanin), Draganu Stajčiću (Krupanj) i Nemanji Rugaču (Beograd). Molimo dobitnike da se jave redakciji radi podizanja nagrade.

DESKTOP MESECA: DŽONI

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: Bravo ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

FALLOUT 3

Deset godina odsustva sa scene nije bilo dovoljno da igrači zaboravе svet Fallouta

V.A.T.S. omogućava precizno gađanje u izabrane delove protivnikovog tela

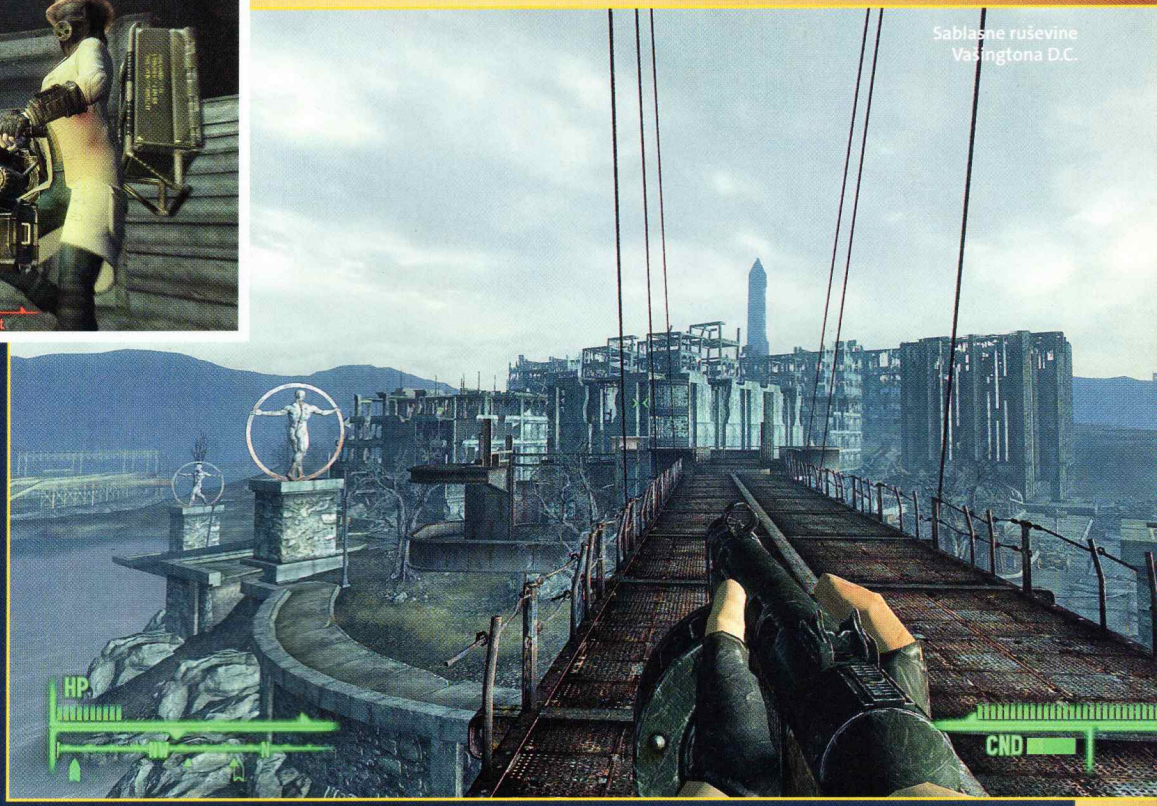
Dijaloške opcije u razgovoru sa NPC-ima zavise od inteligencije, harizme, perkova, skillova i karme

SCREENFUN AWARD

Neeksplodirana atomska bomba u Megatonu, prvoj naseobini koju ćete naći posle napuštanja vaulta 101

Radscorpion je samo jedan od starih poznanika u novom ruhu, podjednako gadan kao i ranije

Nekoliko rafala iz Miniguna osiguraće ekspeditivan kraj svakog neoklopljenog protivnika



Sablasne ruševine Vašingtona D.C.

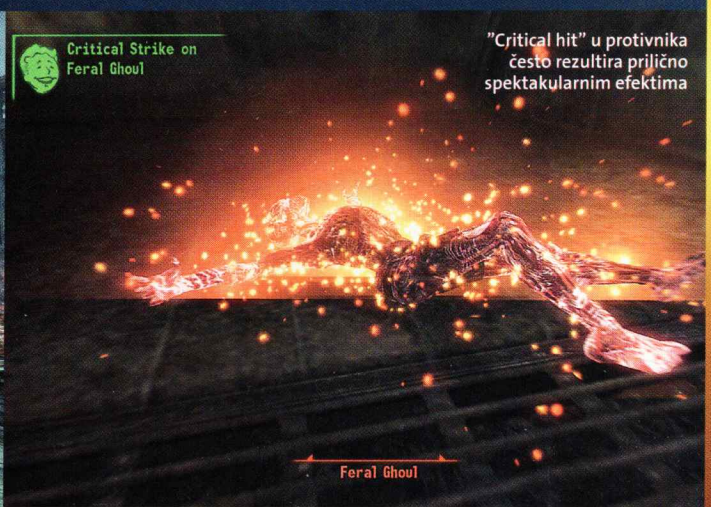
War... War never changes...". Legendarna uvodna naracija koja je odavno postala zaštitni znak Fallouta dobija pomalo drugačije značenje u predugo očekivanoj trojci. Rat se zaista nikada ne menja, ali se menja način na koji mi želimo da ga doživimo u igri. Za Fallout su mnogi tvrdili da je jedino izvodljiv u 2D izometrijskoj perspektivi, da su sve priče o potrebi modernizacije i uvođenja 3D forme čista jeres, da će Bethesda, firma koja je otkupila prava na franšizu, od igre napraviti malo ušminkani Oblivion... Sa velikim zadovoljstvom svim narikačama sada možemo da gurnemo krpu u usta: Fallout 3 je, bez obzira na formu primerenu 21. veku, ostao u potpunosti dosledan svojim slavnim korenima.

Iako na prvi pogled, pre svega zbog FPS pogleda na okruženje, igra u velikoj meri podseća na Oblivion, Fallout 3 je drastično kompleksnija igra od ovog velikog Bethesdinog hita. Trojka Ispod haube poseduje kompletan sistem izračunavanja i primene desetina faktora koji su bili sastavni deo prethodnih igara, sa tom razlikom da zbog real-time perspektive većina njih nije očigledna na prvi pogled. Pucanje iz vatrenog ili upotreba hladnog oružja, na primer, u obzir uzima sve relevantne faktore iz osnovnih statistika vašeg lika (snaga, izdržljivost, agilnost...), kao i sekundarne osobine oličene u perkovima. Svaki ispaljeni metak, svaki zamah power fistom ili nečim drugim biva kalkulisan i primenjen u realnom vremenu na isti način na koji je to nekad rađeno po poteznom sistemu. Pored real-time borbe, koja se gore pomenutim čistuncima možda i neće dopasti, jednim pritiskom na taster igra prelazi u 3D potezni režim (V.A.T.S. – Vault-tec Assisted Targetting System), u kojem na miru možete ciljati u protivnike (i njihove delove tela), koristeći akcione poene koji se automatski dopunjavaju u real-time režimu igre. S.P.E.C.I.A.L. sistem (strength, perception, endurance, charisma, intellect, agility, luck) ostao je identičan prethodnim Falloutima, dok su traitsi i perksi umiksani u jednu kategoriju bez negativnih bonusa. Posle dostizanja svakog iskustvenog nivoa, igra će vam pored opcije za podizanje željenih skillova, ponuditi i izbor perka, što je u odnosu na stare Falloute prilično širokogrudo. Igra na ovaj način ne postaje lakša, ali vaš lik u igri time postaje u mnogo većoj meri unikatan i u mnogo manjoj meri specijalista za jednu oblast (ili čak za korišćenje jednog tipa naoružanja), što vam otvara šire mogućnosti za interakciju sa NPC-ima, neprijateljima i okruženjem.

Autorima igre treba skinuti kapu i pohvaliti ih za ogroman trud oko grafičkog dizajna igre. Postapokaliptično okruženje severne Amerike izgleda apsolutno uverljivo, sa količinom detalja i raznovrsnošću koja zaista svedoči o multimilionskom budžetu igre. Ruševine Vašingtona D.C., naselja napravljena od otpadaka i krhotina stare civilizacije, divljina prepuna nasumično razbacanog krša, napušteni Vaulti, baza Brotherood of Steela i bukvalno desetine drugih lokacija prepune su elemenata koji se zaista retko kad ponavljaju, što i puko turističko razgledanje igre čini izuzetno zabavnom avanturom.

Priča Fallouta 3 ekstremno je kvalitetna, ali su izbori koje možete praviti u toku igre njen apsolutno najbolji derivat: gotovo svaka situacija i quest u igri mogu biti rešeni na dva ili više načina u zavisnosti od veština koje vam stoje na raspolaganju i "karme", odnosno, od toga da li preferirate ulogu dobrog ili lošeg momka. Osnovni quest igre, u

Bliski susret sa Supermutantom nije dobra vest za igrača niskog nivoa



"Critical hit" u protivnika često rezultira prilično spektakularnim efektima

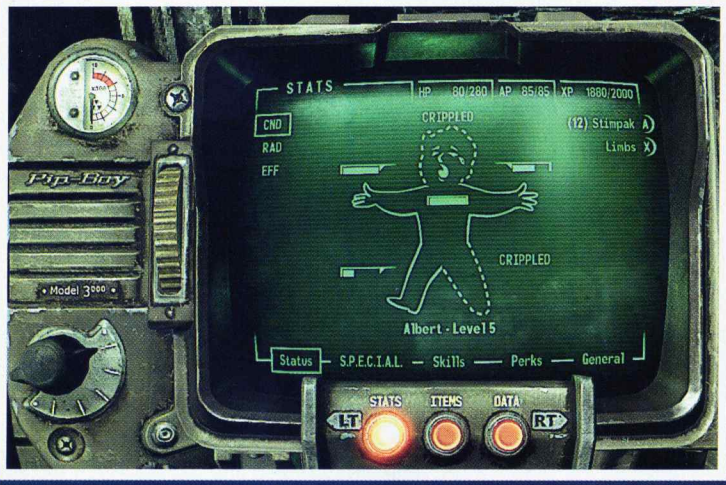
Laserski pištolj i radioaktivne ruševine... Šta čoveku više treba za dobru zabavu?

Kult i legenda

Black Isle Studios, koji ne postoji od 2003, pre 11 godina izbacio je jednu od najboljih igara svih vremena – Fallout. Godinu dana kasnije usledio je nastavak, koji je bio još bolji. Svim igračima koji drže do sebe a nisu igrali ove dve igre, preporučujemo ovaj igrački creme de la creme.

Daleki potomak psa Dogmeata biće vam verni pratilac u igri

Brotherhood of Steel Paladin se prilično razmahao sa tim bacačem plamena...



PIP Boy PDA jeste portabl informaciono čvorište i nezamenljiva alatka za napredak u igri

kojem ćete kao bivši stanar Vaulta 101 (poznatog kao "Dragulj pustare") tragati za izgubljenim ocem (kome je glas pozajmio Lajam Nison, Qui Gon-Jin iz Star Wars: EP1), prepun je zaista fantastičnih obrta, spektakularnih situacija, maštovitih lokacija i sjajno odglumljenih karaktera, čineći ga možda najboljim zapletom u kompletnom Fallout univerzumu. To, naravno, nikako ne znači da ga se morate držati kao pijan plota jer je broj opcionih sadržaja koje igra nudi takođe iznimno velik. Igra vas ni u jednom trenutku neće sprečavati da potpuno proizvoljno "zapalite" na nasumičnu stranu sveta i da satima ili danima zaboravite na glavni quest. Lutanje ruševinama i istraživanje bliže i dalje okoline, za razliku od Obliviona koji je snagu neprijatelja dinamički prilagođavao vašem nivou, u Falloutu 3 nikada nije čak ni relativno bezbedno: neke lokacije i zone biće drastično opasnije od drugih, što posebno važi za širi centar ruševina Vašingtona D.C. koji je prepun teško naoružanih supermutanata. Igrač sa jednocifrenim nivoom iskustva, koji je iz radoznalosti zabo nos tamo gde ne treba, za tili čas može postati mleveno meso, što snažno doprinosi osećaju teskobe i konstantne nesigurnosti. U sferi potpune slobode leži jedini problem koji igra poseduje: limit igračevog nivoa. Dvadeseti nivo je tačka kada ćete prestati da akumulirate XP, što vas u velikoj meri može demotivisati da istražujete divljinu i njuškate oko svake rupe. Količina sadržaja u igri, prevelika za prvi prelaz, nateraće vas da se Falloutu 3 vratite makar nekoliko puta i zaista iskusite sve što vam stoji na raspolaganju. To je oduvek bila i poenta, zar ne?

Fallout 3

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Bethesda Softworks
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 28. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PS2
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 1 GB (XP) 2 GB (Vista), 6800/X850

+ Odlična igra u svakom pogledu iole relevantnom za ocenjivanje
− Nemogućnost nastavka sa igrom posle završetka glavnog questa

GRAFIKA: Radioaktivne ruševine civilizacije nikada nisu izgledale ovako dobro; odličan dizajn starih i novih protivnika; moćni efekti upotrebe naoružanja. 5

GAMEPLAY: Klasičan Fallout upakovan u 3D formu sa poboljšanjima koja su sasvim očekivana posle gotovo deset godina od poslednjeg pravog nastavka. 5

ZAKLJUČAK: *Ni u najludim snovima nismo se nadali da će krajnji rezultat biti ovako dobar: Šteta što nema više ocene od čiste petice. Zato je tu ScreenFun Award!* 5

DARK HORIZON

Preludium za Tarr Chronicles – ništa bolji ni lošiji od prethodne igre

Laserski baraž iz neposredne blizine začinjen vođenom raketom

Svemirske pucačine/simulacije, nekada izuzetno popularan žanr zahvaljujući igrama nalik na Wing Commander, Privateer i Descent: Freespace odavno su, iz nepoznatih razloga, nestale sa radara. Povremeno se pojavi neki OK naslov na ovu temu (poslednji je bio Darkstar One), ali jedno ostvarenje u godinu-dve dana svedoči o gorkoj sudbini koju ove igre dele sa "pravim" simulacijama letenja.

Dark Horizon nema pretenzija da revitalizuje situaciju: u pitanju je manje-više standardni svemirski shooter koji se ni po čemu posebnom ne izdvaja iz standarda koji su postavljeni pre više od deset godina. Imate kampanju za jednog igrača (nema multiplayera), solidnu SF priču i gomilu misija u kojima imate za cilj da rasturite sve crvene tačke na radaru. Pošto se radi o ruskoj igri kreiranoj sa minimalnim budžetom, možete da pretpostavite na koji način je izvedena lokalizacija na engleski jezik. Loše. Interesantan zaplet, koji predstavlja uvod u dešavanja obrađena u Tarr Chroniclesu, govori o bespoštednom ratu između galaktičkih civilizacija protiv neidentifikovane crne mase (poznate kao Mirk), koja guta planete i zvezdane sisteme zavijajući svemir (bukvalno) u crno. Jedino rešenje leži u superoružju nazvanom Light Core, a vaš zadatak, kao pilota lovca, biće zaštita finalnih radova na gotovo kompletiranoj spravi. Igra je pomalo prenatrpana tekstom i naracijom, što ne bi bilo loše kada biste uspeli da pohvatate sve konce onoga šta se čuli ili pročitali. Problem, kao što smo naglasili, leži u katastrofalnom prevodu sa ruskog, što je zaista šteta jer priča deluje više nego interesantno.

Svemirske borbe izvedene su na potpuno klasičan način, uz jednu zgodnu ideju koja donekle podiže broj strateških opcija na raspolaganju. Vašu letelica poseduje tri borbena moda: standard, shadow i corter. Borba u okrviru prvog moda je standardna; shadow mod čini vas nevidljivim za protivničke senzore, ali oružje u okviru njega ima daleko manju ubojnu moć; corter mod predstavlja "overklok" brodskih sistema, koji vam crpi energiju štitova, ali drastično povećava brzinu kretanja i snagu oružja... U zavisnosti od situacije na terenu, pritiskom na dugme za snižavanje ili povećavanje temperature brodskih sistema ulazićete u shadow ili corter mod, čije pravilno korišćenje često predstavlja uslov za pobedu. Još jedna zgodna stvar vezana za igru jeste izuzetno detaljno projektovan sistem podešavanja brodskih sistema, naoružanja i opreme, koji po složenosti podseća na kompleksne, hard-core reli simulacije ili igre iz Armored Core serijala.

Grafika spada u višu srednju klasu, koja na momente zna zaista da blesne kvalitetom (nebule, eksplozije i slično). Mada je od ovakvih igara možda nerealno očekivati neke posebne domete na tom polju, budući da su dizajnerima, u kreiranju uverljivog "svemira", ruke prilično vezane okovima realnosti. Kao i u svim sličnim igrama, i grafika Dark Horizona igra na kartu obilnih i prenaglašenih svetlosnih efekata.

Svemir je šaren i sladak kao šećerlema

Dark Horizon

ŽANR: Svemirska pucačina/simulacija
IZDAVAČ: Paradox Interactive
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 13. oktobar 2008.
PLATFORME: PC | PS3 | 360 i Wii | PS2 | NDS | PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 5700

\+ Relativno interesantan zaplet; solidna grafika; velike mogućnosti podešavanja broda

\- Loš prevod sa ruskog; konfuzna prezentacija igre; misije nisu ništa posebno

GRAFIKA: "Pew pew" efekti lasera, plazma topova i ostalog naoružanja su OK; Detaljni modeli svemirskih letelica i solidno odrađeni efekti nebula i ostalih nebeskih tela — 4-

GAMEPLAY: Igra u mnogo većoj meri vuče na čisti shooter, dok su elementi simulacije svedeni na minimum; različiti modovi vašeg broda su dobra ideja — 3+

ZAKLJUČAK: *Žanr svemirskih pucačina je u dubokoj komi, a Dark Horizon sigurno ne predstavlja više od veoma blagog elektrošoka.* 3+

Tekst: Stojan Karamatijević

pc ps3 360 ps2 nds wii psp

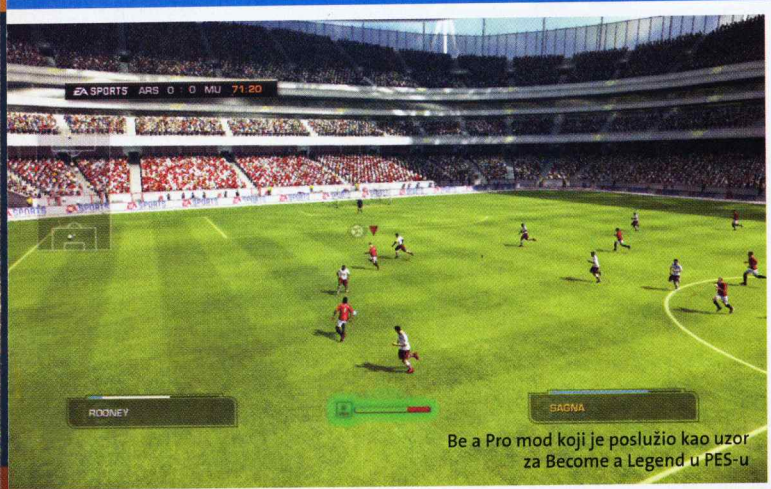
FIFA 09 za konzole

Vlasnici PS3 i Xbox 360 konzola ove godine imaju poseban razlog za zadovoljstvo, jer je FIFA 09 za ove sisteme zaista fantastična igra. Osim odlične grafike, koja je daleko ispred PES-a, ovo ostvarenje krasi zaista odlično izvođenje, pored kojeg se Konamijevo ostvarenje čini kao potpuna arkada. Fenomenalno kretanje lopte, realistični dueli igrača i tempo igre koji je daleko sporiji, FIFA 09 stavlja u rang vrhunskih sportskih simulacija.

5-

FIFA 09 vs. PES 2009

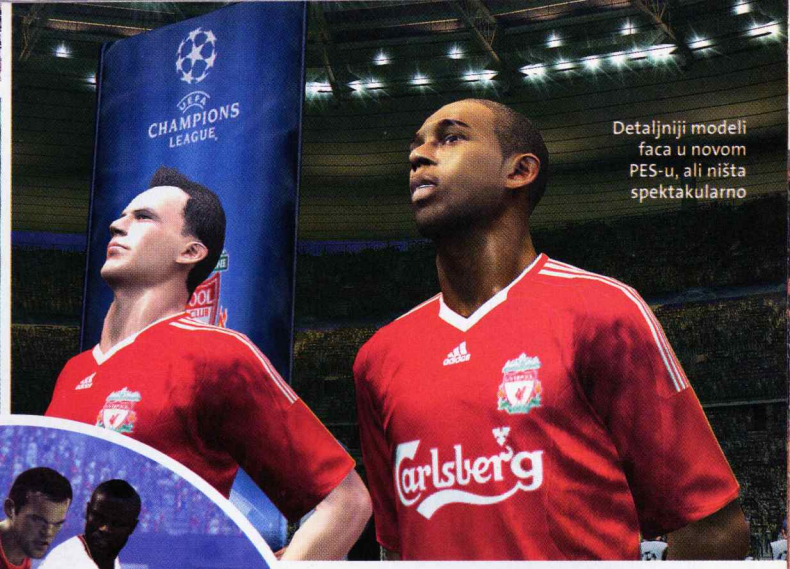
Bar prema najavama, ovogodišnji duel između večitih rivala na PC-ju trebalo je da bude žestok, ali se ispostavilo da smo pobednika opet znali od početka



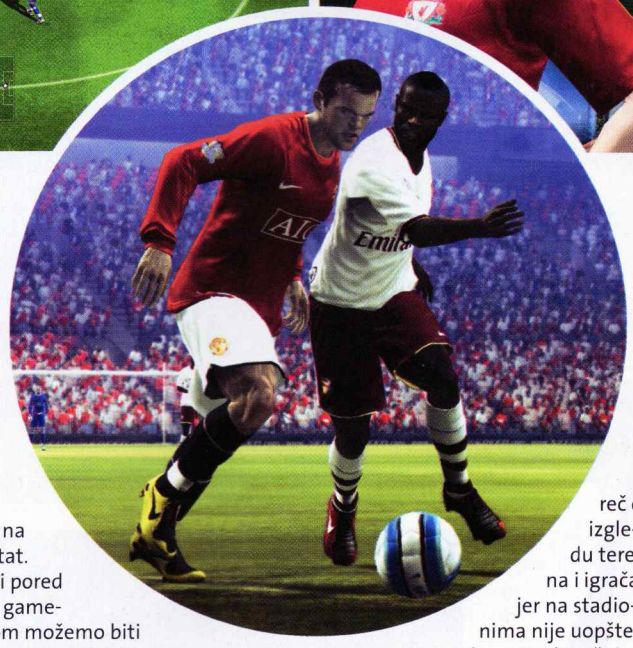
Be a Pro mod koji je poslužio kao uzor za Become a Legend u PES-u

PES za PC izgleda OK, ali je daleko i onog što nudi FIFA za kon

FIFA 09 u verziji za PC nije puno napredovao u gameplayu



Detaljniji modeli faca u novom PES-u, ali ništa spektakularno



Prošlogodišnja izdanja FIFA i PES serijala prilično su nas razočarala. Ako smo od EA Sportsa i očekivali još jedan (polu)promašaj, Konami nas je neprijatno iznenadio s obzirom na to da je PES 2008 bio prebrz i preterano je favorizovao napad, tako da je broj postignutih golova po utakmici bio krajnje nerealan. Najbitnije je odmah reći da su ti problemi stvar prošlosti, pa je ovoga puta tempo znatno sporiji, što u kombinaciji sa agilnijim defanzivcima i boljim reakcijama golmana (prave daleko manje katastrofalnih grešaka) znači da ćete morati mnogo više da se pomučite da biste promenili rezultat u svoju korist. Zahvaljujući doteranoj AI rutini, vaši saigrači se mnogo bolje pozicioniraju na terenu, a i u stanju su da se ubace u prazan prostor i traže loptu, što do sada nije bio slučaj. Najbolji način da to iskoristite biće novi manuelni pas smešten na desnu analognu palicu, dok su driblinzi sada na tasterima za kretanje. Sveukupno, time je izvođenje postalo značajno bolje, mada su neki propusti i dalje prisutni – u odbrani prilikom prekida i dalje nećete moći da svaki put odaberete fudbalera kojeg želite, ekipa koju vodi kompjuter pravi sulude taktičke postavke, a igra, kao i ranije, koristi određenu catch-up rutinu, koja jednom timu daje prednost, čime često direktno utiče na rezultat.

Ipak, i pored toga, gameplayom možemo biti veoma zadovoljni. Isto se, nažalost, ne može reći za FIFA 09. Sva obećanja koja smo slušali tokom leta pala su u vodu kada smo uvideli da je izvođenje i dalje prekopirano sa PS2, što znači da se nije nimalo promenilo. To znači da i dalje možete da očekujete neinteligentne poteze saigrača, limitirani kontrolni sistem i krajnje čudno ponašanje lopte. Praktično, ništa od onoga što može da se vidi na PS3 ili Xbox 360 verziji nije završilo na PC-ju, uz neuverljivo objašnjenje da je to posledica ograničenja samog hardvera. Jedino što se zaista primeti jeste osvežena vizuelna prezentacija. Meniji nisu naročito atraktivni, ali su barem prilagođeni mišu, dok je grafika daleko bolja od FIFA 08, barem kada je reč o izgledu terena i igrača, jer na stadionima nije uopšte poraženo. Za današnje standarde ni PES ne izgleda bogzna kako, ali je, ipak, neuporedivo lepši. Razlike u odnosu na prošlo izdanje svode se na bolje urađene terene i detaljnija lica fudbalera, ali je za svaku pohvalu što je engine pri tom optimizovan, tako da je zahtevnost čak manja u odnosu na PES 2008. Kvalitet animacije i dalje je na prilično niskom nivou, ali Konami, očigledno, ne reaguje na ovu kritiku koja mu se upućuje već godinama. Na tragičan dizajn menija i zvučnu komponentu koju "krasi" katastrofalna muzika i komentatorski dvojac sa užasno malim fondom reči, jednostavno, ne treba trošiti reči jer smo to radili već bezbroj puta do sada.

Veliki problem za PES i dalje predstavlja nedostatak licenci, a stvari ove godine stoje još gore, s obzirom na to da je izgubljena i španska i italijanska liga, a ni na brzinu ubačena Liga šampiona nije kompletna. FIFA 09 sa svojih nekoliko stotina klubova i nekoliko desetina liga tu ima nenadoknadivu prednost, ali će usled lošeg gameplaya to malo kome značiti. Be A Pro, koji je od ranije ubačen u FIFA serijal i dozvoljava vam da kontrolišete samo jednog igrača, doživeo je premijeru i u PES-u, gde je nazvan Become A Legend. Konami je definitivno uradio bolji posao stavljajući vas u ulogu anonimnog 17-godišnjeg fudbalera koji treba da se izbori za svoj status u nekom od slabijih klubova i vremenom postane velika zvezda koja će igrati za reprezentaciju i najjače svetske timove. U FIFA 09 za PC ovaj mod previše je pojednostavljen i, kao takav, veoma brzo dosadi. Online režimi u igri EA Sportsa su očajni, jer su podržana samo dva igrača, dok je Konami tu brojku ove godine uvećao na četiri, mada je lag i dalje prilično uočljiv.

I pored toga što je Konami uradio mnogo manje nego što je obećao, PES 2009 je daleko bolje ostvarenje od FIFA 09 za PC, i predstavlja jedini mogući izbor ako se igrate na kompjuteru.

James se sprema na ispucavanje

FIFA 09

ŽANR: simulacija fudbala
IZDAVAČ: EA Sports
BROJ IGRAČA: 1-20
TERMIN: 3. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 2,4 GHz, 512MB RAM, grafička sa 128 MB

+ Mnogo bolja grafika nego u prethodniku, odličan izbor liga i klubova, interfejs konačno prilagođen PC-ju

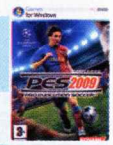
– Loš AI, čudno ponašanje lopte, osakaćen Be A Pro i online modovi, brojni vizuelni nedostaci

GRAFIKA: Ogroman napredak u odnosu na prošlu verziju, ali i dalje mnogo lošije nego u konzolnim verzijama. 4

GAMEPLAY: Nismo primetili nikakav pomak u odnosu na FIFA 08. 3–

ZAKLJUČAK: *Ispod novog grafičkog enginea krije se stara igra koja nikome već odavno nije interesantna.* 3

PES 2009



ŽANR: Simulacija fudbala
IZDAVAČ: Konami
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 16. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 1,4 Ghz, 1 GB RAM, GeForce FX 5200

+ Sporije izvođenje, Become a Legend, smanjena hardverska zahtevnost, bolji balans između odbrane i napada

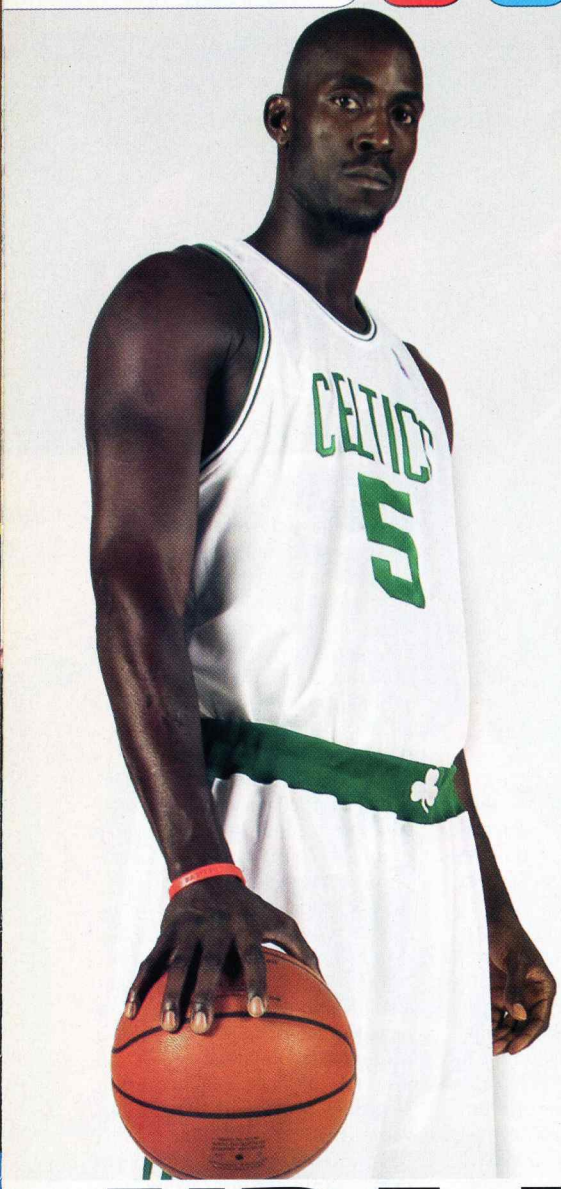
– Master liga ista je kao i ranije, grafika je mogla biti bolja, užasan zvuk, nedostatak licenci

GRAFIKA: Tek za nijansu unapređena. Animacije kretanja su očajne, a igrači izgledaju mnogo manje detaljno nego u FIFA 09 za konzole. 4

GAMEPLAY: Novi manuelni pas je pun pogodak, kao i usporeno izvođenje. 4+

ZAKLJUČAK: *Bolja igra od PES 2008, ali očekivali smo i neko krupnije poboljšanje.* 4+

Tekst: Vladimir Dolapčev

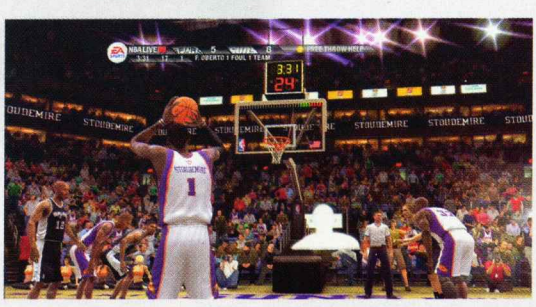


Blacktop mod nudi obilje akcije na uličnim terenima (2K9)

Live DNA svakodnevno osvežava igru, bazirano na promenama u formi igrača (Live 09)

NBA LIVE 09 vs. NBA 2K9

Da li se i ove godine nastavlja totalna dominacija NBA 2K?



Šanse da promašite slobodno bacanje veoma su male (Live 09)

Da vam je neko pre šest meseci rekao da ćete u oktobru igrati novu košarkašku simulaciju na PC-ju, sigurno ne biste bili iznenađeni. Međutim, niko nije mogao ni da pretpostavi da će to biti NBA 2K, koji je od svojih prvih dana na Dreamcastu bio povezivan isključivo sa konzolama. Sa druge strane, reorganizacija u EA Sportsu značila je da mnoge naslove iz ove kuće nećemo videti u verziji za Windows, a među njima je i NBA Live 09, čija su mnoga prethodna izdanja bila zaista očajna. Nije da su vlasnici PS3 i Xbox 360 sistema bili u posebno boljem položaju – iza sjajne grafičke prezentacije i nekoliko interesantnih inovacija, uvek se krilo izuzetno plitko ostvarenje prepuno ozbiljnih propusta, koje su svi ljubitelji sporta zaobilazili u širokom luku. Ovoga puta ipak je učinjeno dosta da se ta slika promeni jer se razvojni tim konačno koncentrisao na samo izvođenje i ispravljanje što većeg broja problema. Zbog toga u nekim momentima NBA Live deluje zaista sjajno – kontrolni sistem lepo je organizovan kao i pozivanje taktike u odbrani i napadu, a pick and roll kombinacije osmišljene su vrlo inovativno, a pri tom su i izuzetno korisne. Sa druge strane pozitivnu sliku kvare igrači koje kontroliše kompjuter jer će vas nekad dovoditi do očajanja svojim superherojskim refleksima, ali i činjenica da se pojedine animacije kretnji i šuta ne mogu prekinuti, pa ćete se zbog toga osećati bespomoćno kada vi-

Kobe u akciji! Najveće zvezde NBA lige urađene su zaista savršeno (2K9)

Zakucavanja u Liveu i dalje deluju atraktivnije nego u NBA 2K9

dite da vaš košarkaš ide u aut, a vi ne možete da uradite ama baš ništa da to sprečite. NBA 2K9 sa svoje strane nije pokušavao ništa spektakularno, koncentrišući se uglavnom na sitnije izmene u gameplayu koje možda i nećete primetiti ako niste proveli mnogo vremena uz prethodnika. Ono što se najlakše uoči jeste da se vaši saigrači koje kontroliše kompjuter ponašaju inteligentnije – ne samo što sada rade ono što im kažete, već su i sami u stanju da izgrade poziciju za šut, odnosno iskoriste neke propuste koje načini protivnička odbrana. Zbog toga po prvi put zaista nećete imati osećaj da sve morate da uradite sami. Samim tim celokupna akcija deluje življe i utakmica mnogo više podseća na TV prenos nego što je to slučaj u novom NBA Liveu. Veliku zaslugu za to ima neverovatno glatka i vrlo bogata animacija koja je daleko kvalitetnija u odnosu na rivalsko ostvarenje, i predstavlja jedan od zaštitnih znakova serijala. Problemi vezani za mali broj faulova i probijanja koja se sude, uvek se može rešiti promenama u samim slajderima, za razliku od kolizije koja nekada dovodi do toga da lopta prođe kroz igrača. Nažalost, PC izdanje je trenutno vrlo bagovito i na nekim kompjuterima praktično neigrivo, ali smo sigurni da će to ubrzo biti ispravljeno nekim patchom.

Kada je reč o sadržaju, oba ostvarenja imaju svoje adute. Sa jedne strane, NBA Live 09 uzda se u fantastičan izbor online modova, čak 24 reprezentacije sa kojima možete učestovati na Svetskom prvenstvu i solidno unapređen Dynasty režim. 2K Sports je najviše poradio na The Association, pre svega kroz ubacivanje trening mini-igara i manje izmene vezane za trejdove i upravljanje finansijama. Lepo je i što igrači sada imaju jasno izražene ambicije, pa ćete samim tim znati na koji način treba da im pristupite da biste ih angažovali u svoje redove. Treba napomenuti da PC verzija ove godine uopšte ne podržava online multiplayer, što je donekle razumljivo, ali ne i zašto se to odnosi na Living Roster, sistem koji na konzolama svake nedelje menja ocene igrača i vrši trejdove. Nešto slično poseduje i NBA Live 09, s tim što se kod njega sve obavlja na dnevnoj bazi. S obzirom na to da u vreme pisanja ovog teksta sezona još nije počela, ostaje samo da nagađamo kako će to zapravo izgledati, ali je ideja svakako sjajna.

Kada je reč o grafici, NBA Live 09 generalno odlikuju bolji modeli košarkaša, mada im lica variraju u kvalitetu. Nažalost, same dvorane vrlo su slabo osvetljene, možda da bi se sakrila očajno animirana publika koja nimalo ne pomaže stvaranju atmosfere vrhunskog košarkaškog spektakla. Upravo u tom segmentu NBA 2K9 sija – obilje detalja pored samog terena uz lepo modelovane i vrlo živahne navijače sigurno će vas prijatno iznenaditi, naročito ako je ovo vaš prvi dodir sa serijalom. Utisak samo upotpunjuje prezentacija mečeva, koja u ostvarenju EA Sportsa gotovo uopšte ne postoji. Ako se igrate na PC-ju, trebaće vam prilično jaka mašina da biste sve ovo iskusili.

Iako je najbolji nastavak u prethodnih nekoliko godina, NBA Live i ovoga puta iz duela izlazi kao poražena strana. NBA 2K9 možda nije revolucionaran, ali je i dalje za klasu bolje ostvarenje, i predstavlja poseban praznik za PC igrače koji će ga tek sada upoznati.

NBA Live 09

ŽANR: simulacija košarke
IZDAVAČ: EA Sports
BROJ IGRAČA: 1-10
TERMIN: 10. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 720p, SIXAXIS, Dualshock 3

+ Izuzetno bogat online režim, lepo modelovani košarkaši, način izvođenja pick and rolla
- Loša prezentacija, animacija pokreta dosta je siromašna i ne može se naglo prekinuti, slobodna bacanja su prelaka

GRAFIKA: Košarkaši izgledaju odlično u većini slučajeva, ali publika i ostali elementi nisu ni približno na tom nivou. 4

GAMEPLAY: Bolji nego u NBA Live 08, ali i dalje nemate potpunu kontrolu na terenu. 3+

ZAKLJUČAK: *Najbolji NBA Live do sada, ali to je nedovoljno da se pretekne NBA 2K9.* **4-**

NBA 2K9

ŽANR: simulacija košarke
IZDAVAČ: 2K Sports
BROJ IGRAČA: 1-10
TERMIN: 20. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 Ghz, 512 MB RAM, GeForce 6600/x1300

+ Izuzetno dobra grafika, sjajna animacija pokreta, bogat izbor modova, kvalitetan AI
- PC verzija ne podržava multiplayer i ima veliki broj bagova, vrlo visoka zahtevnost, očajna navigacija u menijima

GRAFIKA: Dvorane i publika deluju sjajno, jedino modeli igrača pomalo zaostaju za Liveom. 5-

GAMEPLAY: Tek za nijansu unapređen u odnosu na NBA 2K8, ali i dalje bez ozbiljnih propusta. 5-

ZAKLJUČAK: *Još uvek daleko najbolji izbor za sve ljubitelje sporta.* **4+**

Tekst: Vladimir Dolapčev

NHL 09 vs. NHL 2K9

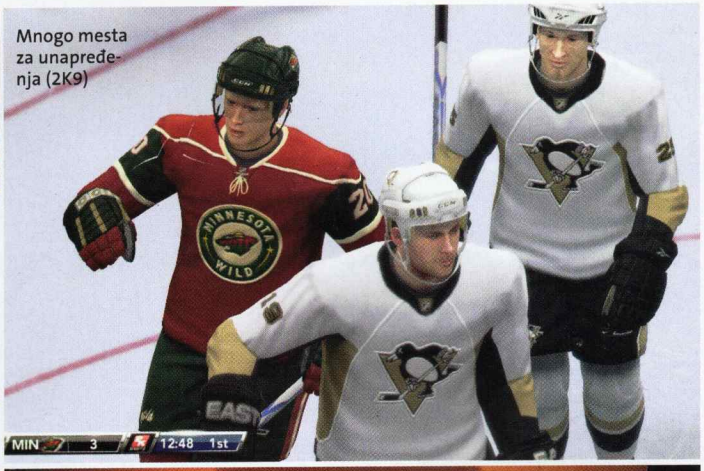
Borba na ledu za titulu najbolje hokejaške simulacije izgleda neće biti tako neizvesna

Fantastična grafika u verziji za PS3 i 360 (09)

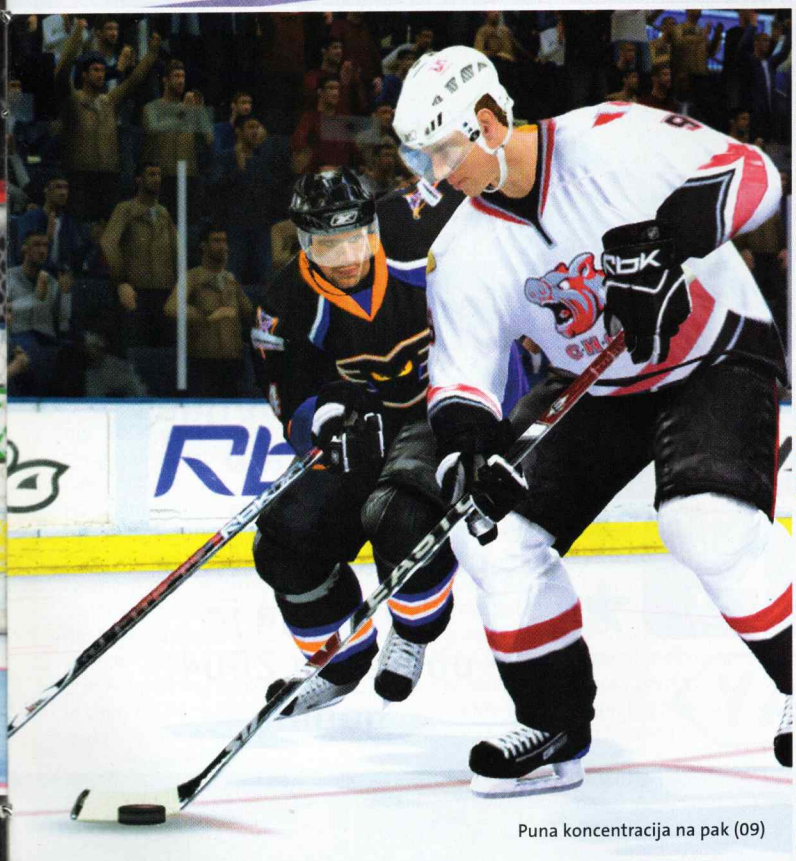
Po mišljenju mnogih, NHL 08 za PS3 i Xbox 360 bio je najbolja sportska igra prošle godine, pa se logično postavljalo pitanje da li će i nastavak uspeti da ponovi nešto slično. Sa druge strane, 2K Sportsov NHL 2K serijal već godinama tapka u mestu, a i nakon igranja izdanja za 2009. godinu, nastavićemo da se pitamo zašto je to tako. Od brojnih problema, koji odlikuju ovo ostvarenje, najznačajniji se odnosi na gameplay koji se nije maknuo sa mrtve tačke. U odnosu na prošlo izdanje nismo primetili nikakva poboljšanja, a neke stvari su još gore, poput ponašanja igrača kojima upravlja kompjuter. To se najviše oseti po šablonizovanosti njihovih akcija i upornom forsiranju soliranja umesto timske igre. Gradacija težine opet je rešena vrlo loše jer su prva dva nivoa prelaka čak iako nikada niste igrali NHL 2K, dok je treći neuporedivo teži. Iskreni da budemo, ni NHL 09 nije doneo neku revoluciju, osim nekoliko sitnijih izmena, poput mogućnosti da izbacite pak daleko u polje, recimo u situaciji kada imate hokejaša manje, ili želite da napravite kontranapad. Nažalost, još uvek nije moguće da definišete svoj raspored tastera, ali je zato barem ponuđeno nekoliko varijacija, počevši od krajnje pojednostavljenih kontrola direktno prenesenih iz NHL 94 za Sega Mega Drive, do moderne mehanike koja upošljava desni analogni džojstik za upravljanje palicom. Sve se to, ipak, ne odnosi na PC verziju u kojoj se apsolutno ništa nije promenilo još od izdanja za 2005. godinu, što pogađate, znači da ni na terenu nećete primetiti ništa novo. Jedino su golmanske intervencije nešto kvalitetnije, pa ćete primati i postizati nešto manji broj golova. Grafička podloga zaostaje za današnjim standardima. Teksture su zamrljane, igrači su urađeni vrlo grubo, a neprijatno iznenađenje je i nedostatak podrške za widescreen ekrane. Sa druge strane, na PS3 i Xbox 360 NHL 09 izgleda spektakularno – proporcije hokejaša su sjajne, baš kao i njihova lica, a kvalitet ledene podloge zaista se opasno bliži fotorealizmu. Kvalitet animacije posebna je priča – sva kretanja i potezi deluju vrlo prirodno, mada nećete primetiti veliku razliku u odnosu na prošlo izdanje. U svakom slučaju, posle njega NHL 2K9 izgledaće vam kao da dolazi sa PS2. NHL 09 za PC i konzole i sadržinski se drastično razlikuju, što se posebno oseti kada je reč o online i Be A Pro modu. Dok ćete na PS3 i Xbox 360

Modeli hokejaša veoma su detaljni (09)

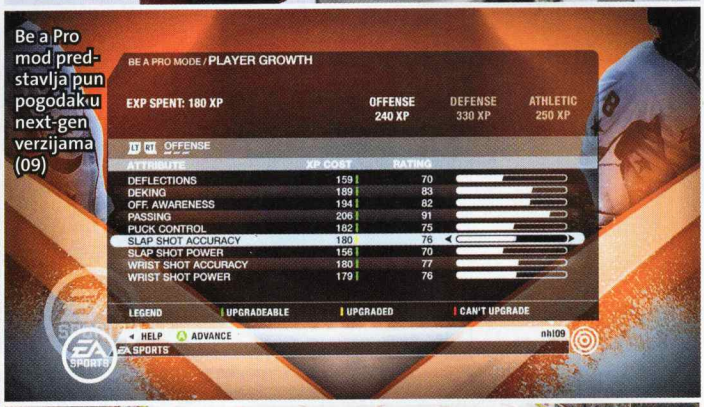
Vizuelno, 2K Spotsov pulen dosta kaska u odnosu na EA konkurenciju (2K9)



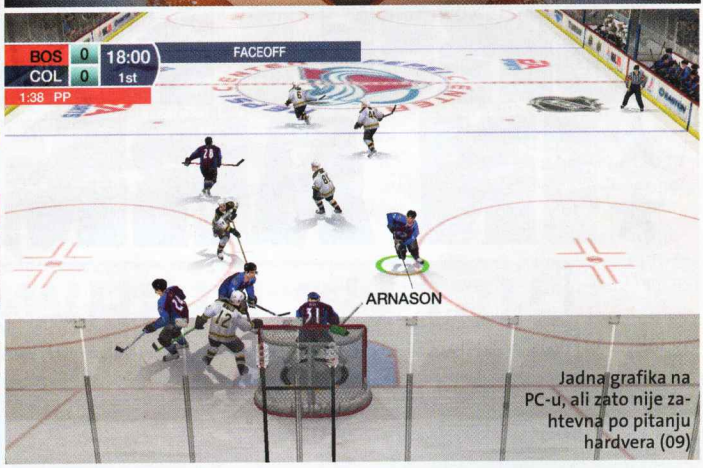
Mnogo mesta za unapređenja (2K9)



Puna koncentracija na pak (09)



Be a Pro mod predstavlja pun pogodak u next-gen verzijama (09)



Jadna grafika na PC-u, ali zato nije zahtevna po pitanju hardvera (09)

moći da učestvujete u obilju liga i turnira, i igrati protiv 11 živih protivnika, na kompjuteru je na raspolaganju samo klasičan duel 1 na 1. Be A Pro takođe je katastrofa jer ne samo da vaš kreirani igrač svoju karijeru odmah počinje kao starter u odabranom NHL klubu, već ćete na ledu uvek kontrolisati sve saigrače koji deluju na njegovoj poziciji! Na konzolama je potrebno da počnete od samog dna, odnosno razvojne lige (AHL) gradeći lagano reputaciju i svoje osobine dok ne postanete interesantni NHL ekipama, što je izuzetno zabavno. NHL 2K9 nema nešto slično, niti je 2K Sports učinio bilo šta da makar proširi franchise mod, ali bar online režim takođe podržava do 12 živih igrača na jednoj utakmici.

Uzevši sve u obzir, zaključak je vrlo jednostavan. NHL 2K9 predstavlja još jedno reciklirano izdanje koje krasi prosečne tehničke karakteristike, problematičan AI i nedostatak bilo kakvih smislenih inovacija, pa ga stoga treba preskočiti. Još gore zvuči NHL 09 za PC koji osim novih menija i sramotnog Be A Pro moda ne donosi apsolutno ništa, pa kao takav jednostavno nema ciljnu publiku i ozbiljno narušava iovako poljuljanu reputaciju EA Sportsa među svima koji se igraju na računarima. Na kraju, NHL 09 za PS3 i Xbox 360 predstavlja logičnu evoluciju prošlogodišnjeg izdanja koja će vas privući fantastičnom grafikom, osećajem potpune kontrole, neverovatnom ponudom online režima i nadasve odlično zamišljenim Be A Pro modom.

NHL 09

ŽANR: sport (hokej)
BROJ IGRAČA: 1-4 (PC, PS2), 1-12 (PS3, 360)
IZDAVAČ: EA Sports
TERMIN: 22. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,3 Ghz, 256 MB RAM, grafička kartica sa 64 MB

\+ Nešto bolje reakcije golmana (PC, PS2), odličan Be A Pro, sjajne tehničke karakteristike, online režim za 12 igrača (PS3, 360).

\- Zastarela grafika, nema novine (PC, PS2), nema mogućnosti da sami podesite kontrole, analize toka meča ne bi škodile (PS3, 360).

GRAFIKA: Još jedan port sa PlayStationa 2, identičan kao i prošlo izdanje (PC, PS2); Minimalno unapređena u odnosu na prošlu godinu, ali i dalje fantastična (PS3, 360). 2/5-

GAMEPLAY: Unapređenja sa konzola i dalje ne stižu na PC (PC, PS2), vrlo zabavno ostvarenje, i u single playeru i u modu za više igrača (PS3, 360). 2/5-

ZAKLJUČAK: *NHL 2005, po peti put uzastopno. Dokle više? (PC, PS2). Voleli bismo da smo videli više novina, ali i uz tu zamerku, ovo je možda ipak najbolji sportski naslov u 2008 (PS3, 360).* **2/5-**

NHL 2K9

ŽANR: sport (hokej)
BROJ IGRAČA: 1-12
IZDAVAČ: 2K Sports
TERMIN: 12. septembar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: SIXAXIS, Dualshock 3, 720p, SDTV

\+ Online režim za 12 igrača, prilagodljiv kontrolni sistem

\- Zastarela grafika, loš komentar i AI rutina, malo novina u odnosu na prošla izdanja.

GRAFIKA: Pristojni modeli hokejaša i terena, ali je grafika i dalje daleko od potencijala konzola nove generacije. 3+

GAMEPLAY: Još korak dalje prema arkadi – akcija je prebrza. Ima mesta za unapređenje. 4

ZAKLJUČAK: *Gotovo ista igra kao i prošle godine, sa svim njenim manama i vrlinama. Konkurent iz EA Sportsa lako odnosi pobedu...bar kad se radi o next-gen konzolama.* **3+**

Tekst: Vladimir Dolapčev

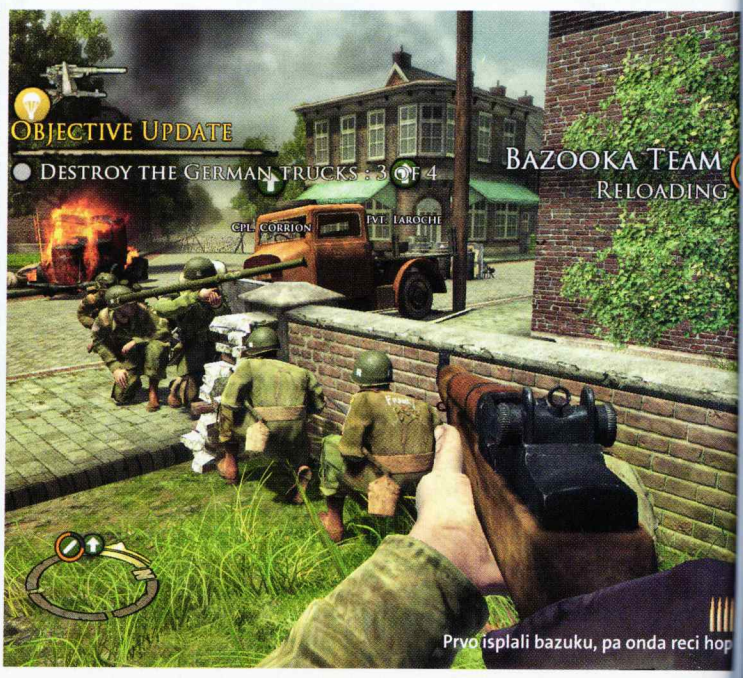
pc ps3 360

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY

Povratak Metjua Bejkera u nastavku pucačko-taktičke igre koja je obeležila 2004. godinu

Akcija uništavanja nelegalnih diskova



Prvo isplali bazuku, pa onda reci hop

Prvo pucajte, a onda vidite ko ide

A taman smo krenuli da se predamo...

Ako vas zaboli ruka od horoga, koristite tedonal

Brothers in Arms: Hell's Highway je igra koja stoji na solidnim temeljima, postavljenim 2004. godine u prvom izdanju ovog sjajnog ratnog serijala. Originalni BiA doneo je nesvakidašnju mešavinu taktičkog upravljanja borbenim timovima na terenu, koju je kombinovao sa akcijom u prvom licu tvoreći hibridnu igru koja je bila intuitivna i izazovna u svakom pogledu. Njen nastavak imao je, što bi neki rekli, "prilično velike cipele za napuniti", a Hell's Highway to, ipak, nije ostvario na način na koji smo se nadali. Igra nije loša, daleko od toga, ali nije ni dovoljno dobra ako se ima u vidu revolucionarni pedigre prethodnih nastavaka.

Posle uspešnog proboja mostobrana u Normandiji, Metju Bejker i ostatak ekipe iz padobranske divizije nekoliko meseci proveli su u relativnom kuliranju, naglo prekinutom početkom priprema za operaciju Market-Garden. Najveći padobranski desant u istoriji, koji je imao za cilj zauzimanje saobraćajnica i mostova u Holandiji zarad proboja u nemački region Rura i završavanja rata pre Božića 1944, bio je preambiciozno zamišljen i, kao takav neslavno je propao, predstavljajući jedan od najvećih savezničkih poraza u WWII. Narednik Bejker i njegovo odeljenje učestvovaće u početnom desantu i kasnijem proboju ka "nedostižnom mostu", ali se igra, ipak, neće dotaknuti najjačih borbi ove operacije, očajničkog otpora britanskih padobranaca u Arnhemu, koji su se predali kad im je nestalo municije, zbog čega je operacija propala u poslednjem trenutku.

Akcenat na avanturama američkog padobranskog kontingenta ove multinacionalne savezničke operacije (koji je imao sekundarni značaj za Market-Garden u celini) jeste glavni problem sa sadržinskom osnovom igre. Neko će reći da to i nije toliko bitno za igrača koji od ratne igre očekuje akciju, a ne čas istorije, ali će mu igra vrlo brzo pružiti snažan kontraargument količinom filmskih scena, kojih je ipak, po našem mišljenju, previše. Nismo sigurni u tačan procentualni odnos, ali bar pola igre rezervisano je za scene koje podsećaju na isečke iz neke ratne drame. Najgore od svega jeste to što ćete za potpuno razumevanje i uživljavanje morati da budete upoznati sa likovima i dešavanjima iz pret-

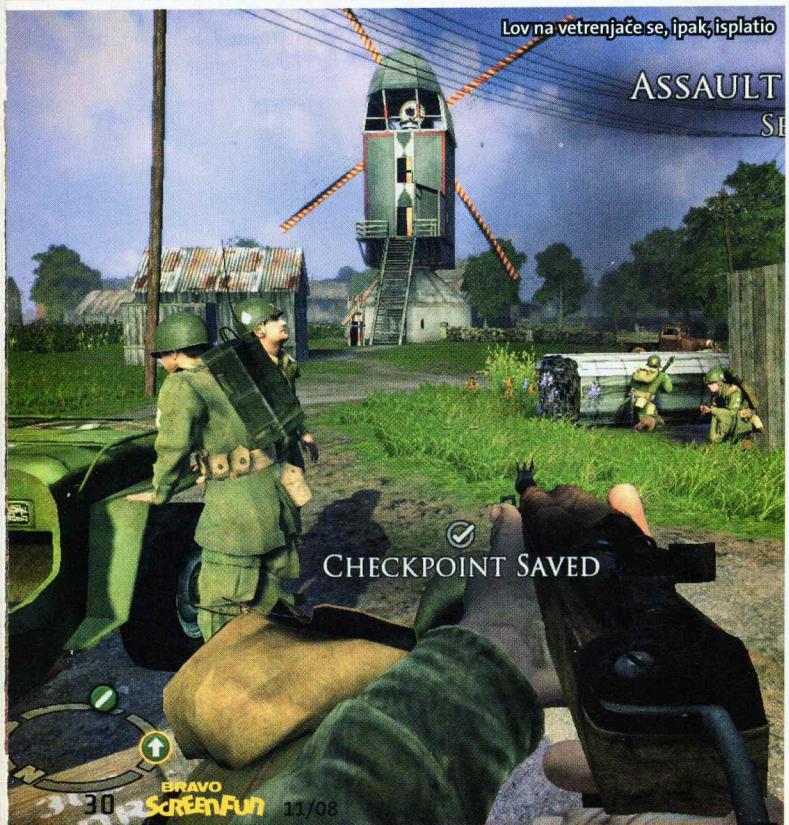
Izvini, da li si video negde WC?

Neposredno pred početak koncerta Alisa Kupera

Pa dobro, kad će stići ta humanitarna pomoć?

Znam da ste tu negde!

Čekaj, zaboravio sam da isključim svetlo!



hodne igre: za nekog ko se prvi put sreće sa Bejkerom, veći deo moralnih dilema u toku igre ostaće potpuno nejasan.

Akciono-strateški segment igre pretrpeo je najmanje promena: jedine izmene i dopune tiču se mogućnosti da neke tipove zaklona uništite paljbom iz teškog naoružanja (bazuka) ili granatama. U misijama u kojima pored mitraljeskog i "assault" ili "base of fire" odeljenja imate i grupu naoružanu bazukom (sa beskonačno mnogo raketa) drvene ograde i zaklone od vreća sa peskom razaraćete kao od šale, što će donekle trivijalizovati težinski izazov. U kasnijem toku kampanje, bazuka tim neobjašnjivo nestaje, što podrazumeva da će prilaz svakoj taktičkoj situaciji zahtevati analizu pozicije i plan za "zaprašivanje" Nemaca vatrom i vaš prilaz sa boka ili sa strane. Rasplet svake situacije zavisiće samo od vas: situacije u kojima se vaši i protivnički timovi napucavaju preko ulice ili iz zaklona ne možete rešti prostim slanjem slobodnog "elementa" u napad: čak i sa idealne pozicije, vaši momci promašivaće Švabe kao da se gađaju sa distance od nekoliko kilometara. To u praksi znači da ćete protivnike morati da likvidirate sami, što u izvesnoj meri narušava strateški integritet igre.

BiA: Hell's Highway

ŽANR: Taktički FPS
IZDAVAČ: Gearbox/Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1-24
TERMIN: 7. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV na 3 GHz, 1 GB RAM, GF6800/Radeon X1600

\+ Elegantan sistem taktičkog komandovanja; igra je solidna mešavina akcije i strategije

\- Premali broj novina u odnosu na prethodnu igru i nesrazmeran odnos filmskih sekvenci i akcije

GRAFIKA: Unreal engine igru čini glatkom i ne previše hardverski gladnom, mada ceo ugođaj deluje donekle zastarelo u odnosu na moderne pucačine Crysisovog kalibra. 4-

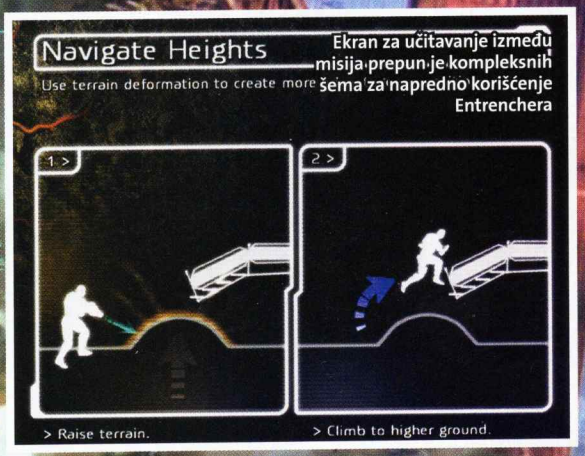
GAMEPLAY: Lako i jednostavno izdavanje naređenja za raspoređivanje i opkoljavanje svaku taktičku situaciju u igri čini očas rešivom, ali samo ako i vi uzmete neposredno učešće u akciji. 4-

ZAKLJUČAK: *Premali broj novina i pomalo prežvakana tematika američke uloge u WWII bacaju senku na inače solidnu ratnu igru hibridnog karaktera.* 4-

FRACTURE

Šta učiniti da ljudi zapaze vaš FPS u moru identičnih ostvarenja? Svakako ne ovo što je LucasArts uradio sa Fractureom...

Energetski štit se brzo i lako topi pod koncentrisanom vatrom protivnika



Ekran za učitavanje između misija prepun je kompleksnih šema za napredno korišćenje Entrenchera

Umesto severa i juga, Amerika bliske budućnosti podeliće se na zapad i istok. Bukvalno... Ekološku katastrofu ranog 22. veka Jenkiji su pokušali da ublaže eksperimentalnim planetarnim inženjeringom, što je dovelo do cepanja severnoameričkog kontinenta na levu i desnu polovinu. Zjapeći vodeni jaz od nekoliko stotina kilometara, pored fizičke odvojenosti, uzrokovao je razilaženje istoka i zapada i po drugim bitnim pitanjima. Ekspanzija genetike na zapadnoj obali i modifikovanje ljudskog DNK radi sučeljavanja sa izazovima klimatskih promena nalazi na oštro protivljenje istoka, koji izlaz vidi u kibernetici. Eto savršenog povoda za rat! Jednostrana secesija zapadnih država i formiranje "Republike Pacifika" počinje oružanom pobunom, na šta Atlantska koalicija reaguje silom.

U ulozi Džeta Brodija, elitnog komandosa sa istoka, pokušaćete da stanete na put zapadnim secesionistima i sprovedete u delo zakone koji zabranjuju genetski inženjering.

Drugi Američki građanski rat je sukob u kojem nema dobrih i loših momaka, ili je igra propustila šansu da strane profiliše po ovom veoma bitnom kriterijumu. Međutim, nemogućnost prave identifikacije sa ljudima i događajima u igri nije jedini ispit na kojem Fracture pada, jer se radi o igri koja na silu pokušava da se izdigne od pucačkog proseka saplićući se na svakom drugom koraku i padajući nosom u pesak. Tehnički element koji je igru trebalo da razlikuje od sličnih igara jeste deformacija terena, odnosno, borbena primena iste one tehnologije koja je dovela do cepanja Amerike. Džek Brodi, pored uobičajenog asortimana futurističkih pucaljki, sačmara i bacača raketa, u svom commando arsenalu poseduje i portabl Entrencher, uređaj koji je u stanju da podiže ili spušta nivo tla. Entrencher ćete koristiti radi izdizanja tla u slučaju da staza kroz nivo zahteva penjanje na visoku platformu, ili radi bušenja rupe ispod zida koji sprečava prolaz za dalje, uz nekoliko varijacija na istu temu. I to je sve. Dizajn svakog nivoa u potpunosti je podređen ovoj jednostavnoj zvrčci koja nema neki poseban cilj osim zamaranja igrača. U teoriji, Entrencher možete koristiti i za pravljenje zaklona u sukobu sa gomilom protivnika, ali u praksi ovo nije previše korisno: u najviše situacija protivnici će vas okruživati sa svih strana ne dajući vam sekund vremena da provalite gde možete formirati zaklon od kiše olova i energetskih zraka.

Akcija u Fractureu, koja sjajno izgleda na statičnim slikama i gameplay video fajlovima, zapravo je veoma konfuzna i na momente zaista frustrirajuća. Nema lakše stvari od pogibije i učitavanja poslednjeg checkpointa, čega ćete postati svesni negde oko drugog nivoa igre. Gomile neprijatelja stalno iskaču spreda, pozadi i sa strane, a vaša HP linija će u 99% situacija opadati brže nego što ste u stanju da nađete/napravite neki normalan zaklon i pripremite strategiju za dalje.

Fracture

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Day 1 Studios/LucasArts
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 7. oktobar 2008.
PLATFORME: PC, PS3, 360, Wii, PSZ, NDS, PSP
PODRŽAVA: 16:9, 1080p, Dolby D 5.1, Xbox Live!, PS Network

+ Mogućnost ograničene deformacije terena; solidna grafika
- Frustrirajuće teška igra prepuna potpuno neiskorišćenog potencijala

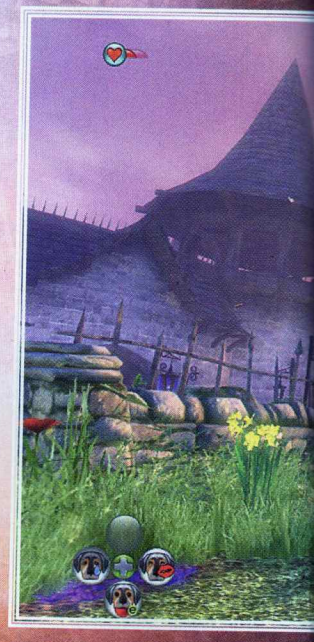
GRAFIKA: Frame-rate u igri ostaje stabilan bez obzira na količinu akcije na ekranu; efekti razaranja i deformacije terena sasvim su OK. 4

GAMEPLAY: Upotreba entrenchera je sjajna u teoriji, ali prilično klimava u praksi, bušenje rupa ili podizanje "mravinjaka" zarad naskakanja na platforme vrlo brzo dosade. 3-

ZAKLJUČAK: *Ako izuzmemo poluiskorišćen sistem deformacije terena, Fracture je potpuno prosečna pucačina kakvih na tržištu ima osamdeset miliona.* 3+

Tekst: Stojan Karamatijević

Nova runda avantura u bajkovitom svetu Albiona iz pera starog engleskog majstora

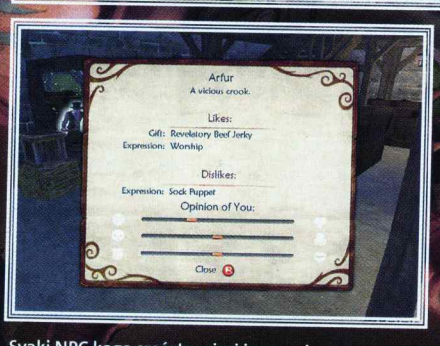


FABLE II

Za igre Pitera Molinea, legendarnog dizajnera koji već decenijama fura sopstveni fazon bez obzira na surove zakonitosti tržišta, važi opšte pravilo – da pravila nema. Zezanje sa uobičajenim konceptima, dominantnim idejama i praksom nije mu donelo kofere zlata i ovozemaljskog bogatstva, ali mu je obezbedilo kultni status među milionima igrača koji od igara traže nešto više od predvidljive zabave neobaveznog karaktera. Njegova ekskurzija u svet role-playing igara, započeta prvim nastavkom Fablea za Xbox (i kasnije PC), pružila nam je još jedan uvid u način na koji funkcionišu um i mašta ovog uvrnuto-simpatičnog Engleza. Njen nastavak u velikoj meri sledi istu ideju vodilju, mada u novom i poboljšanom tehničkom maniru koji je omogućila pojava nove generacije igračkih konzola.

Fable II je atipična kombinacija bajke za odrasle i neobično surove priče o gubitku, osveti i borbi protiv moćnog negativca koji želi da uobliči svet po sopstvenom liku, smeštena u maštoviti fantasy

Žive boje i bajkovita stilizacija dominantni su elementi grafičkog dizajna igre



Svaki NPC koga srećete u igri ima svoj sopstveni "properities" ekran

svet koji podseća na Evropu 18. veka. Albion, do detalja razrađen u prethodnoj igri, u Fableu II dobija isključivo na širini, čineći ovaj svet nelinearnim poligonom koji nudi toliko neobaveznog sadržaja, da se osnovni quest slobodno može smatrati opcionom avanturom. Fable II je igra koja pored ubijanja monstruma pomoću mača, puške ili magije i rešavanja gomile zada-

Igra omogućava kooperativni multiplayer preko Xbox Live! servisa

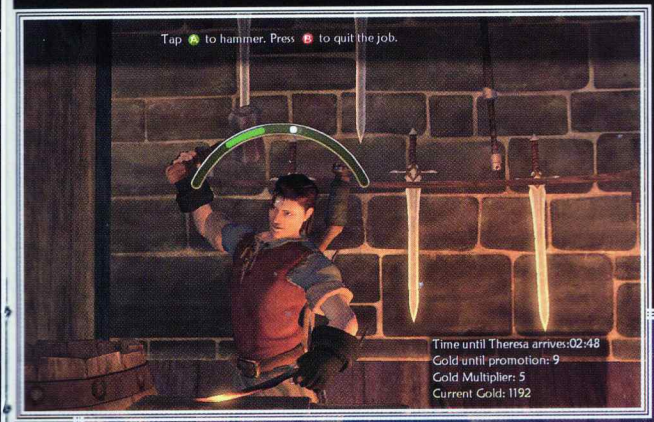
Avanturista i njegov pas stoje sami nasred puta u sutonu...

Šarene kuglice koje ostaju posle protivnika donose experience poene

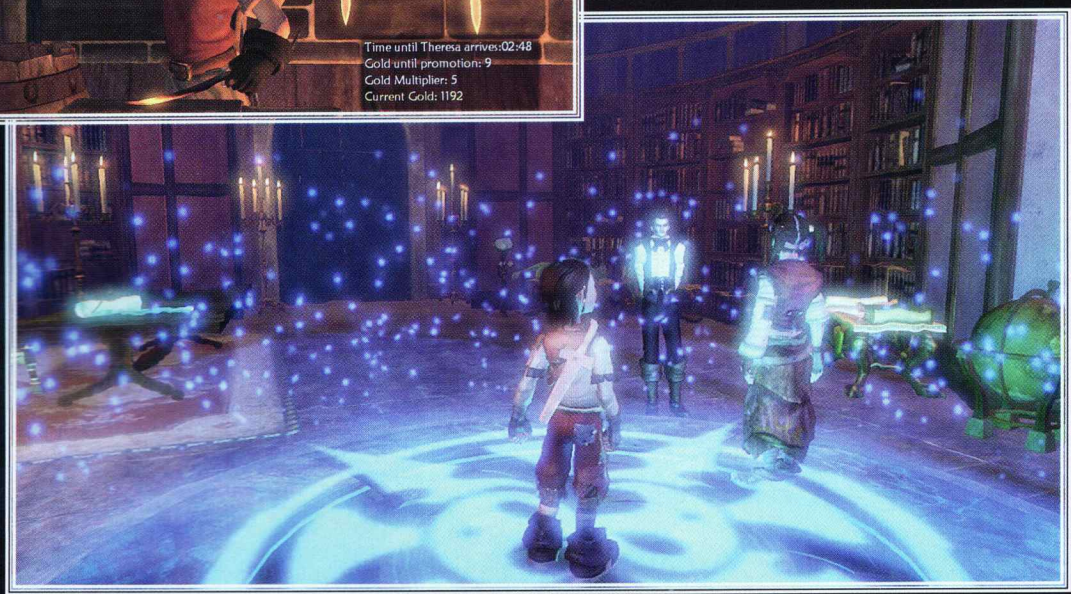
Novac možete zarađivati i u jednostavnim igrama na sreću

taka, igraču omogućava da se ugoji ili smrša, zasnuje jednu ili više porodica i pravi potomstvo, postane vlasnik nepokretne imovine, radi kao kovač, barmen ili nešto treće, istražuje brda i doline u potrazi za zakopanim blagom, osvaja žene (ili muškarce), pravi budalu od sebe na gradskim trgovima, igra se dobacivanja loptice sa psom... Kompletnu listu nemoguće je napraviti zbog toga što ćete svaka dva minuta otkrivati neku novu zanimaciju i način da ubijete vreme. Neki igrači će celokupnoj ideji (možda s pravom) zameriti da služi kao previše efikasna kombinacija štapa i šargarepe, koja doprinosi rasplinjavanju i odvlači igrača od zaista bitnih stvari. Ali, šta se zaista može smatrati bitnim u jednoj igri, ukoliko se neobaveznim zezanjem dobro zabavljate?

Najsimpatičnija novina u odnosu na prethodnu igru jeste uvođenje četvoronožnog kompanjona koji će vas pratiti kroz gotovo celokupan tok igre (sa izuzetkom jedne epizode u sredini). Vaš mali pas predstavlja mnogo više od obične dekoracije: pomagaće vam u borbi daveći protivnike koji su pali na zemlju, njušiće zakopano blago, lajanjem vas upozoravati na protivnike u blizini... Njegove aktivne i pasivne sposobnosti, kao i sopstvene, možete poboljšavati nalaženjem trening udžbenika u igri: pas kojem ste do kraja pojačali sposobnost "njušenja" vrednih stvari postaće veoma koristan za lociranje i iskopavanje zlata, blaga i korisnih predmeta. U ovoj sferi leži jedna od retkih mana igre: novac ćete toliko lako zarađivati da igra vrlo brzo prestaje da bude izazov na monetarnom planu. Ako se, recimo, zaposlite kao kovač, za 30 minuta možete zaraditi količinu novca koja će vam biti dovoljna do samog kraja igre (kraja glavnog questa, pošto igra nema kraj), igrajući mini-igru čiji je jedini smisao pritiskanje tastera A u tačno određenom trenutku.



Kovački posao nije težak: Sve što treba da uradite jeste da pogodite zeleno polje u trenutku dok kuglica prolazi kroz njega



Scena iz finala vašeg detinjstva, u kojoj bajka postaje tragedija

Fable II

ŽANR: RPG

IZDAVAČ: Lionhead/Microsoft Game Studios

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 21. oktobar 2008.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: 16:9, 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!

\+ Nepregledne mogućnosti interakcije sa NPC-ima; pas je najbolji kompanjon koji je neki RPG ikada imao

\- Igra je na momente previše laka, što posebno važi za namicanje para; nepregledna mapa

GRAFIKA: Vizuelni stil igre podseća na bajku ili crtani film stare škole; grafički atributi okruženja i likova su prenaglašeni, što se neće svakome svideti. 4+

GAMEPLAY: Jednostavan i zarazan, sa mnogo opcija pored odrađivanja osnovnog questa; zezanje sa ljudima neće vam lako dosaditi, bez obzira na to da li igrate kao dobrica ili zloća. 4+

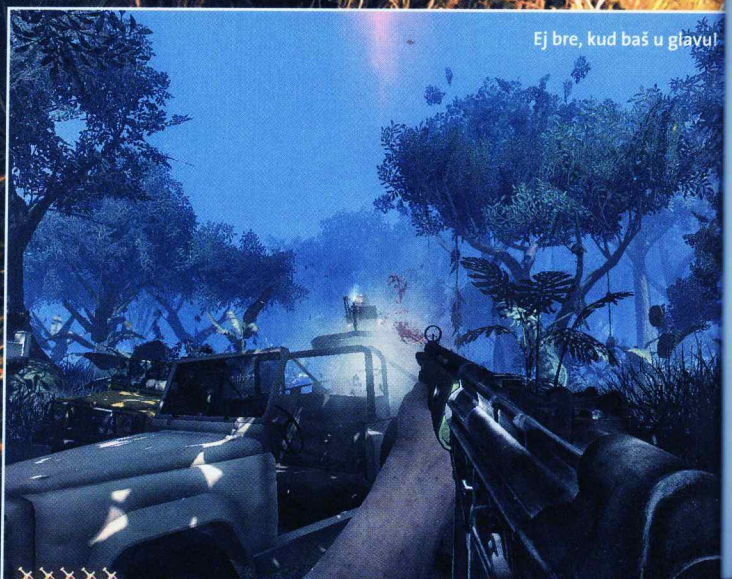
ZAKLJUČAK: *Više nego dostojan naslednik slavnog prethodnika, čija je jedina realna mana to što je (za sada) ekskluzivan za Xbox 360.* **4+**

Tekst: Stojan Karamatijević

pc ps3 360

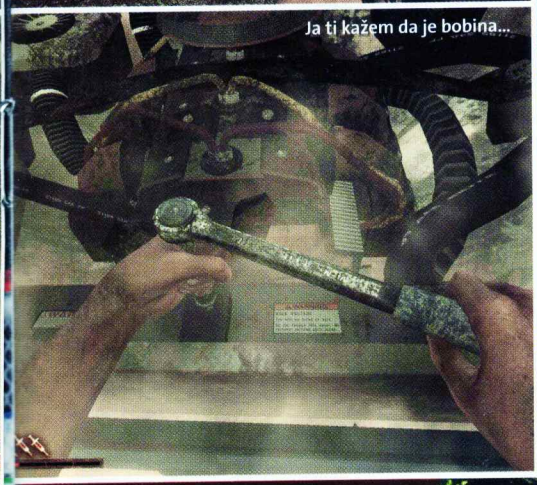
FARCRY 2

Zaboravite na Džeka Karvera i ostrvo sa mutantima: realnost afričke države koja tone u građanski rat podjednako je uzbudljiva



Ej bre, kud baš u glavu!

Pranje kola flametrowerom ne ostavlja fleke na vozačevoj košulji



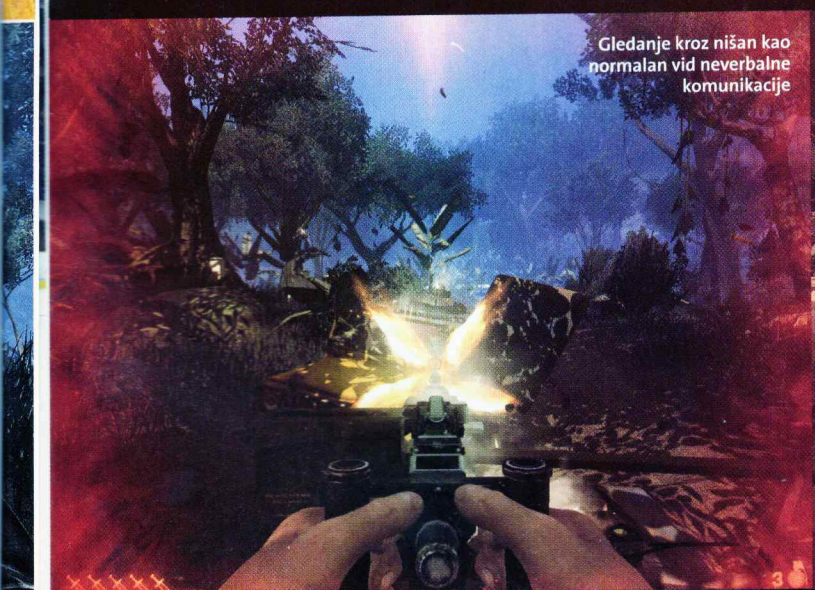
Ja ti kažem da je bobina...

Mačetom možete krčiti gusto rastinje... ali i grkljane

Ubisoft je kompanija koja nikada nije donosila preterano čudne poslovne odluke. Međutim, pojavom pojavom Far Crya 2 ta konstatacija postaje samo delimično netačna. Zašto je tim iz Montreala pri osmišljavanju nastavka jedne od najznačajnijih modernih pucačina rešio da u potpunosti zanemari ljude, događaje i okruženje koje se igračima, očigledno, dopalo sudeći po broju prodatih primeraka? Nemajući nikakve, ali baš nikakve veze sa prethodnom igrom, Far Cry 2 pokreće potpuno novu šemu, kojoj apsolutno ništa ne fali. Ipak, ona nikako ne zaslužuje da nosi ime igre koja je proslavila nemačku firmu Crytek. Ako vam ovo ne zvuči logično, pokušajte da zamislite da je posle Tolkinove smrti neki deseti pisac otkupio prava na svet "Gospodara prstenova" i rešio da napiše nastavak "Hobita", u kojem umesto Bilba Baginsa naslovnu ulogu tumači Petar Pan, Alisa iz Zemlje čuda ili Bik Koji Sedi...

No, šta je tu je. Far Cry 2, na sreću, jeste dovoljno snažna igra da prevaziđe konfuziju sa sopstvenim imenom i identitetom. Smeštena u neimenovanu afričku državicu u kojoj besni građanski rat niskog inteziteta, igra vas stavlja u ulogu "stranog plaćenika" sa zadatkom da likvidira trgovca naoružanjem koji je do zuba naoružao sve zaraćene strane. Vašu misiju komplikuje činjenica da ste ubrzo po dolasku zaradili malariju, da su vas nepoznati naredbodavci ostavili na cedilu i da gotovo svaka osoba u krugu od 50 kvadratnih kilometara želi da vas ubije.

Pedeset kvadratnih kilometara džungle, savane, pustinje, stražarskih postaja i kartonskih naselja za Far Cry 2 predstavlja isto ono što za GTA IV znači Liberty City: nelinearno, takozvano, "sandbox" okruženje u kojem imate potpunu slobodu kretanja i akcije. Između vas i dilera poznatog kao Šakal, stoji gomila misija, u kojima ćete za sve sukobljene strane odrađivati manje i više važne, ali bez izuzetka prljave poslove. Osnovna mana nelinearne igre ovog tipa jeste činjenica da se većina misija svodi na eliminaciju nekoga ili nečega, sa minimalnim varijacijama. Argument "šta čovek drugo da radi u džungli punoj naoružanih crnaca?" takođe je potpuno validan: Far Cry 2 ne nudi šarenilo grada i nepregledni niz opcija koje takvo okruženje daje



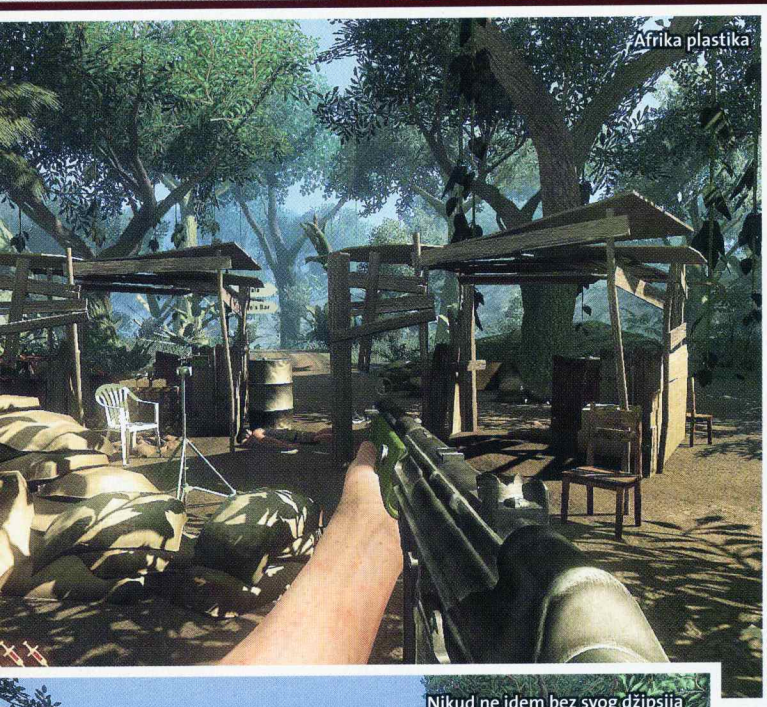
Gledanje kroz nišan kao normalan vid neverbalne komunikacije

Ko se vatre krije, bolje da ga nije

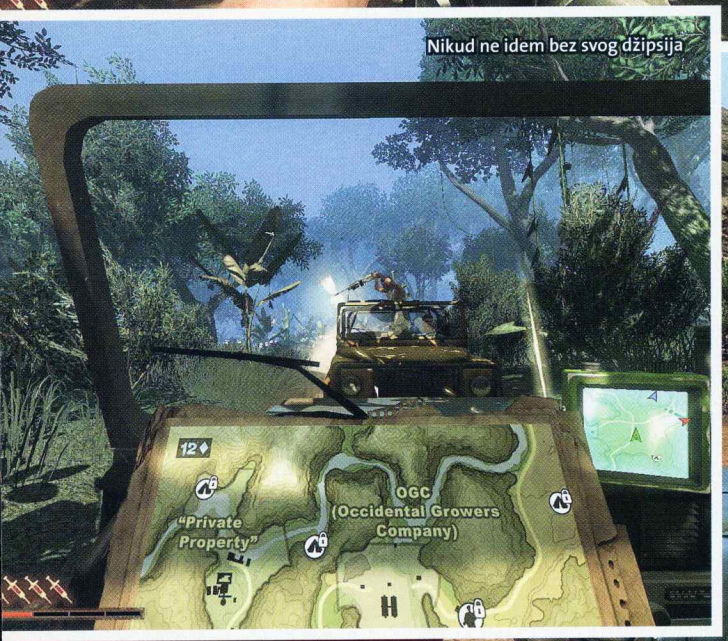
pc ps3 360

Bildovanje bildinga

Far Cry 2 dolazi sa izuzetno moćnim, a pri tom vrlo jednostavnim editorom mapa pomoću kojeg možete napraviti bojno polje po svom ukusu. Izaberite morfologiju terena, vegetaciju, doba dana kao i atmosferske prilike, a potom mišem šarajte po ekranu dodajući drveće, reke, kuće, puteve, igraonicu... i ostale neophodne detalje. Uživajte i želimo vam prijatan masakr!



Afrika plastika



Nikud ne idem bez svog džipsija

Autori se nisu potrudili da zbog recesije i svetske ekonomske krize ubace vozila koja manje troše

dizajnerskom timu, ali sa druge strane dozvoljava punu utilizaciju prirode i tešnju vezu između nasilja i okruženja. Jednoj istoj misiji možete pristupiti na nebrojeno različitih načina: možete se šunjati kroz gusto rastinje i pištoljem sa prigušivačem, iz neposredne blizine, ubijati jednog protivnika za drugim; u kamp možete uleteti u džipu i protivnike pogaziti ili ih saseći rafalima iz krovnog mitraljeza; možete ih skidati snajperom sa obližnje uzvisine; možete zapaliti vegetaciju, čekati da vetar proširi vatru na kamp i sa strane dočekivati neprijatelje i slagati ih sačmarom jednog po jednog; možete ih sa prilično bezbedne distance zasipati granatama iz portabl minobacača... Pristup svakoj borbenoj situaciji, pored vaše mašte i konfiguracije terena, umnogome zavisi i od naoružanja koje trenutno koristite, a na ovom planu igra je više nego širokogruda: desetine vrsta pištolja, snajperskih i automatskih pušaka, sačmara, bacača raketa i granata otključavaćete uporedo sa napretkom igre, kupujući ih od lokalnih trgovaca uz investiciju sirovih dijamanata, jedine valute zemlji u kojoj je papirni novac potpuno obezvređen.

Dobar deo igre provešćete za volanom terenskog ili nekog drugog vozila, a konstantna potreba za vožnjom kroz pustinju i prašumu nije interesantna kao u, recimo, bilo kojoj GTA igri iz prostog razloga što divljina, bez obzira na varijacije, ne može da se poredi sa svetlostima velegrada (da ne govorimo o odsustvu saobraćaja sa kojim bi postojala neka interakcija). Najveći zez vezan za vožnju jeste potreba da popravljate svoje vozilo posle svakog puškaranja na raskrsnici. Ritual izlaska iz kola i zatezanja šrafa na motoru pratiće vas kroz celu igru, što je stvar koja će vam dosaditi u prvih pola sata.

Šmek koji provejava celom igrom, ubedljivi svetlosni efekti, realistična grafika i gameplay koji vam omogućava razgranate puteve za rešavanje misija, glavni su aduti FarCrya 2 i stoga je i zaslužila peticu... sa malim minusom.

Far Cry 2

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 21. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PSP NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.2 GHz, 1 GB (XP), 2 GB (Vista), 6800/X1650

\+ Odlično dočaran teren siromašne, ratom razorene afričke zemlje; nelinearnost

\- Priča i nije baš na nivou; pojedini elementi igre razočaravaju

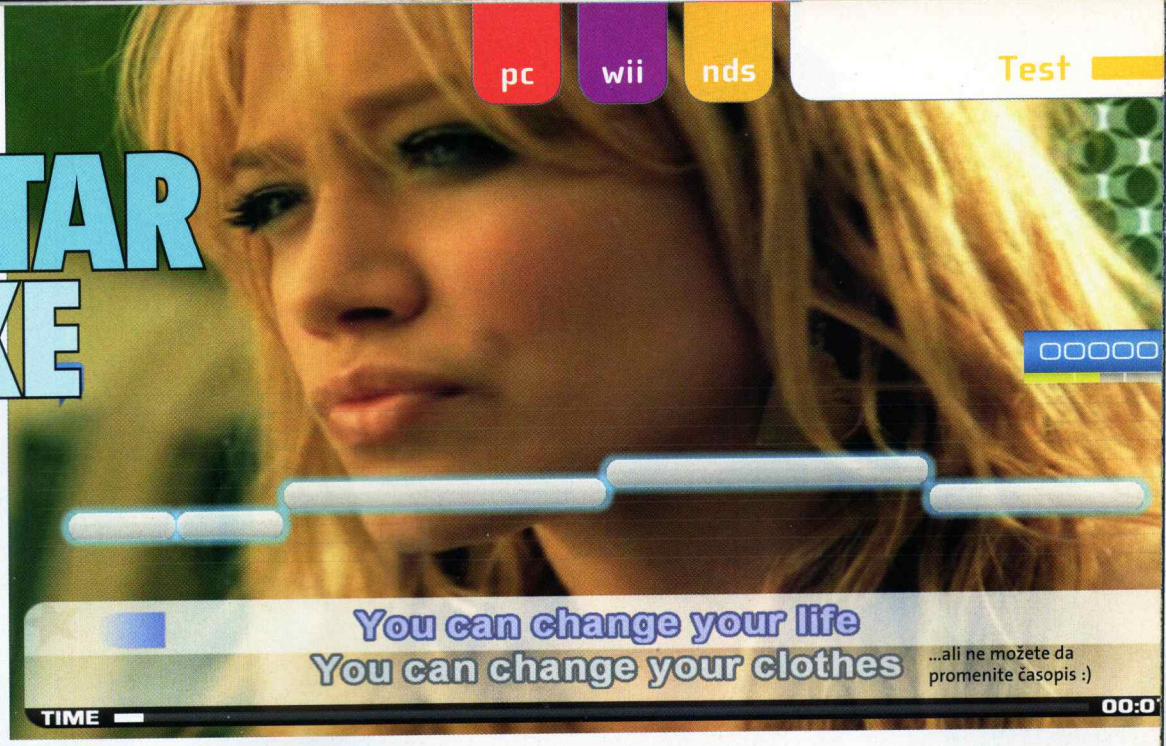
GRAFIKA: Najrealnije urađena vegetacija koju smo do sada videli u nekoj igri. Odlični efekti senčenja okoline u zavisnosti od doba dana. 5

GAMEPLAY: Svaku borbenu misiju možete rešiti na način koji vam padne na pamet, što igru koja pati od konfuzne i krhke priče uspešno vadi iz bule. 4+

ZAKLJUČAK: *Iako nema nikakve veze sa prvom Far Cry igrom, količina šmeka i kvaliteta u dvojci više je nego dovoljna za dobru i dugotrajnu zabavu.* 5

ULTASTAR DELUXE

Jedini karaoke softver za PC koji će vam ikada trebati!



UltraStar Deluxe

ŽANR: Karaoke
IZDAVAČ: open-source
BROJ IGRAČA: 1-6 TERMIN: 23. decembar 2007.
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P3 1GHz, 256 MB RAM, grafička kartica sa 32 MB

\+ Sjajan interfejs, podrška za srpski jezik, mogućnost ubacivanja neograničenog broja pesama

\- Prepoznavanje glasa daleko je od savršenog, ne podržava HD video

GRAFIKA: Interfejs je lepo organizovan i može se menjati preko skinova — 4

GAMEPLAY: Program ne prepoznaje glas tako kvalitetno kao konkurenti, ali i ne zaostaje previše — 4

ZAKLJUČAK: *Iako još nije na nivou SingStara, UltraStar je sjajna zabava za društvo, naročito ako ste voljni da uložite malo vremena u njegovo sređivanje* — **4+**

UltraStar je praktično prva ozbiljna pevačka igra za PC, čijim je autorima kao uzor poslužio izuzetno popularni SingStar. Igra podržava maksimalno šest igrača (za sve preko tri trebaće vam dva ekrana) i sasvim solidno prepoznaje visinu vašeg glasa, na osnovu čega i dobijate poene za svoj performans. U zavisnosti od odabranog nivoa težine, igra će biti manje ili više tolerantna prema propustima koje pravite, ali je za žurke i početni nivo više nego dovoljan.

S obzirom na to da je reč o besplatnom ostvarenju, uz nju se distribuira svega nekoliko pesama, pa je potrebno da na proširenju liste poradite sami. Na svu sreću, na internetu već postoji veliki broj sajtova na kojima možete pronaći kompletno sređene numere, u paketu sa spotovima. Takođe, ako ste vlasnik nekog Singstar diska za PS2, postoji i alat kojim ih lako možete prebaciti u UltraStar kompatibilan format. Svi podaci o pesmama smešteni su okviru txt fajla, tako da vrlo lako i sami možete ubaciti video zapis, sliku albuma ili grupisati numere po određenom kriterijumu. Interesantno je, takođe, da je interfejs, koji je inače veoma lep i prilagodljiv putem skinova, preveden i na srpski jezik.

Što se tiče mana programa, igra ne prepoznaje reči koje izgovarate, već samo visinu glasa, što istovremeno znači da vam je za pevanja dovoljan i običan stoni mikrofon. Osim toga, kompatibilnost sa formatima video zapisa takođe je skromna, pa se UltraStar dobro snalazi samo sa .avi, .flv, .wmv i . mpeg formatima.

Bez obrzira na to, pred UltraStar Deluxe je sjajna budućnost na radost svih nas koji volimo javno da demonstriramo svoje glasovne mogućnosti.

Tekst: Vladimir Dolapčev

IGOR: THE GAME

Koliko je teško izaći iz senke čuvenog doktora Frankenštajna?

Igor je igra koja se bavi radnjom novog filma pod istim nazivom i koji za temu ima pokušaj čuvenog pomoćnika Igora da se dokaže na Sajmu zle nauke i pokaže svetu da zli ludi naučnici nisu jedini koji mogu da naprave kreacije tipa Frankenštajn. On sa svoje tri kreacije kroz avanture u zemlji Malaria pokušava da pobedi na tom Sajmu. Naravno, ovo ne bi bilo interesantno da ne postoje individue koje hoće u tome da ga spreče.

Igor je kombinacija arkade i platforme u kojoj četvoro glavnih protagonista pokušavaju na svakom nivou da sakupe određene predmete koji će im otključati nastavak nivoa usput ubijajući horde protivnika i tako ukrug. Vi imate kontrolu nad jednim likom dok ostalu trojicu vodi računar, mada ne baš najbolje, s tim da u svakom momentu možete da prebacujete kontrolu između likova. Svaki član družine ima specifične osobine, tako Igor, kao najpametniji, može da upravlja raznim prekidačima i otvara brave, Eva koja liči na ženskog Frankenštajna je najjača i najizdržljivija, pa ćete nju često koristi u bliskoj borbi i za uništavanje raznih prepreka, Scamper najviše podseća na zlog zeca i samim tim logično je da može najviše da skače, a pored toga može i da šokira protivnike strujnim udarima, dok je Brain, jednostavno, mozak u robotizovanoj tegli sa mehaničkom rukom koja može da ispaljuje projektile. Izgleda da je stvarno neko nešto loše večerao kada je smišljao koncept ovih likova...

Igra pati od gomile sitnih i krupnih problema. Javljaju se gličevi u teksturama, kamera se često loše pozicionira, a najveći problem je što ćete imati utisak konstantnog ponavljanja sadržaja i nivoa. Izazovi su veoma jednostavni i u većini slučajeva igra vas već u startu navodi na rešenje. Dodatna olakšavajuća okolnost jeste i to da nijedan od likova ne može stvarno da umre, već, kada izgubite svu energiju, samo sednu i čekaju završetak borbe kada ćete ih vi ili neko od ostalih članova ponovo vratiti u akciju.

Postoje verzije i za DS i Wii s tim da su glavne razlike između PC verzije i verzije za konzole to da na DS mogu igrati dva igrača istovremeno, a na Wii čak četiri.

Igor: The Game

ŽANR: Arkada
IZDAVAČ: Legacy Interactive
BROJ IGRAČA: 1 do 4 TERMIN: 16. septembar
PLATFORME: **PC** PS3 360 **Wii** PS2 **NDS** PSP
ZAHTEVI: CPU 1,2 GHz, 512 MB, FX5200/Radeon 9500 Pro

\+ Simpatična igra za mlađu populaciju, izbor od četiri lika

\- Loše pozicioniranje kamere u određenim situacijama, izraziti "deja vu" osećaj od nivoa do nivoa, isuviše laka igra.

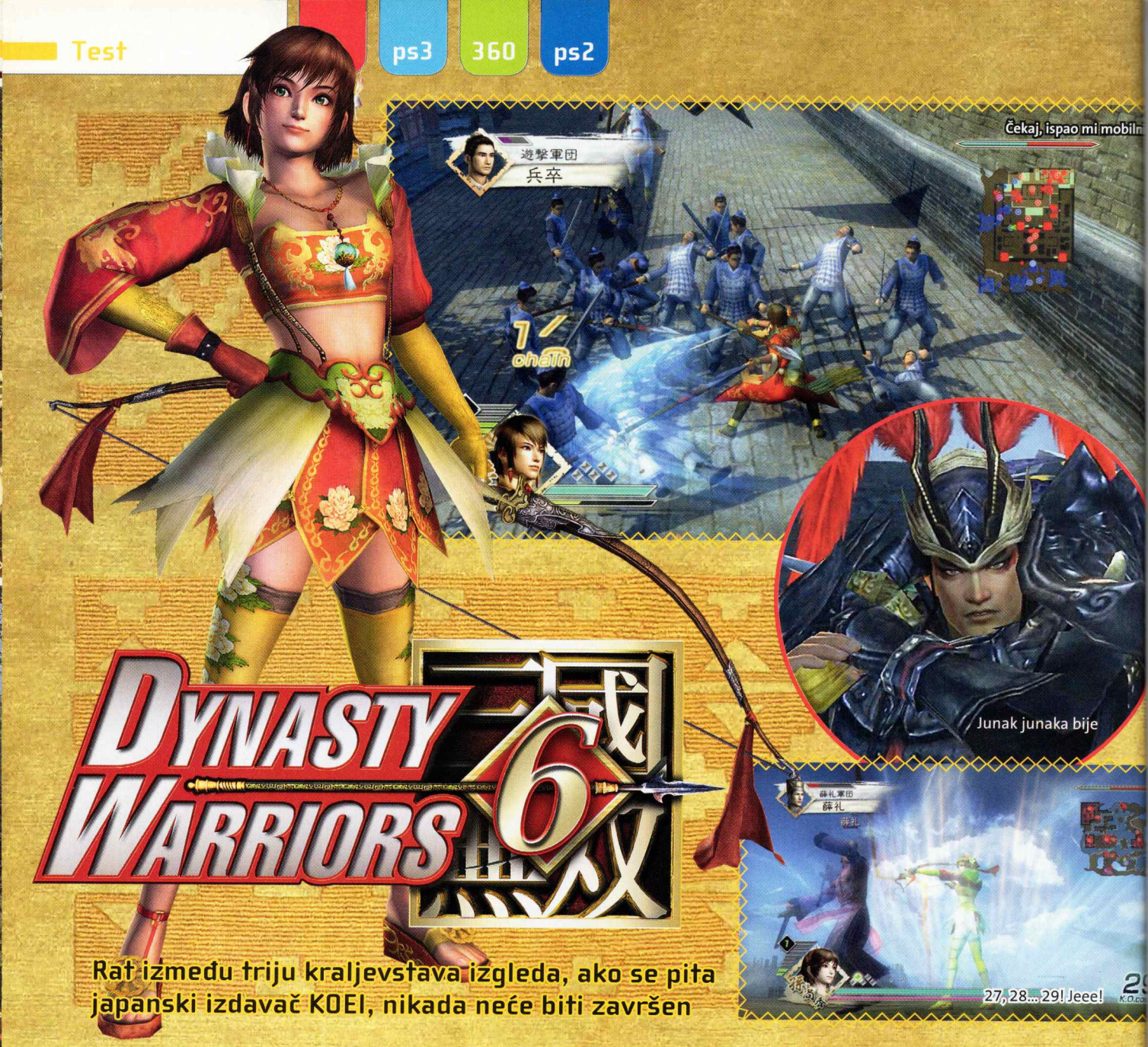
GRAFIKA: Grafika je strogi prosek, s tim da se mogu primetiti određeni propusti u nivoima i glavnim akterima — 2+

GAMEPLAY: Igra je interesantna smo za populaciju igrača do nekih šest godina zbog jednostavnosti izazova i nedostatka naprednih komandi — 2+

ZAKLJUČAK: *U ovoj igri može se primetiti totalno odsustvo bilo kakvog truda da se napravi dobra igra, očigledno je jedini uslov bio da liči na film i da se pojavi istovremeno sa njim.* — **2+**

Tekst: Vladislav Herbut

ps3 360 ps2



DYNASTY WARRIORS 6

Rat između triju kraljevstava izgleda, ako se pita japanski izdavač KOEI, nikada neće biti završen

Ako nas matematika dobro služi, ovo je 14. po redu igra iz studija KOEI koja na suštinski istovetan način obrađuje tematiku Rata triju kraljevstava, događaja iz kineske istorije koji je s vremenom poprimio legendarne proporcije, obučen u ruho akcije iz trećeg lica sa snažnim elementima RPG-a.

Formula koju je KOEI ponudio još 2000. u suštini nije nikada promenjena, već je tokom godina dobijala nove slojeve šminke, sa tek ponekom inovacijom na gameplay planu i praktično istom pričom.

I dalje je osnova igre brutalna i neprekidna klanica kroz horde nadolazećih kineskih vojnika, ponekog šefa, da biste našli protivničke heroje i izlemali ih od batina.

Može se sa sigurnošću reći da su se tvorci zaista posvetili svome čedu i da se trude da igrivost sa svakim naslovom rafinišu. Za one koji su se u serijal zaljubili sa prvom igrom (koju su probali), nastavci nude priliku da ponovo naoštre svoje umeće, u lepšem okruženju i sa više opcija. Novajlijama je zanimljivo jer DW nudi razgranatu priču s gomilama živopisnih junaka koje vodite kroz desetine misija prepunih adrenalinske akcije sa vrlo dobro implementiranim komandama i raznovrsnim napadima.

Ovo nikada nije bilo istinitije nego u DW6, mada je takođe istina da će igrači, koji su se udubili u ranije nastavke, najviše moći da cene glavne novitete: nove poteze i glatkije izvođenje kombo udaraca, koji sada ne zahtevaju da vam likovi budu toliko visokih nivoa, koliko da pravovremenim pritiskanjem uspešno vezujete napade. Likovima je sada na raspolaganju razgranata mreža umeća kao što su specijalni napadi, koji vam nude sasvim dovoljno načina da svog junaka pretvorite u mašinu uništenja.

Taj osećaj nepobedivosti na bojnom polju, dok kosite stotine protivnika jašući na svome atu ili koristeći mističnu Musu energiju za supersonične napade, jeste ono što privlači igrače ka DW serijalu – a u ovom nastavku rezultati su najspektakularniji do sada. Za to su, pre svega, zaslužne sposobnosti savremene procesorske tehnologije – koje se ne ogledaju u AI-ju koliko u grafici. Iako bi se mogla uputiti opravdana zamerka da je dizajn likova najzad otišao preko granice kičerice, njihova animacija je perfektna, a napadi urađeni sa stilom. Okoline su najviše poboljšane ovim novim engineom, a sada ih moguće i iskoristiti – pa eto i plivanja i veranja. Isprva vas bogatstvo detalja i živost boja mogu i omesti, naročito kada vidokrug preplavi horda vojnika. Ukupni utisak neosporno je očaravajući, čak i posle dužeg igranja. Nažalost, njega narušavaju loše režirane cut-scene i drvenasta glasovna gluma.

Neosporno je da su svi kvaliteti DW serijala u ovom nastavku iskorišćeni do maksimuma, što može samo da raduje posvećene ljubitelje i da privuče nove poklonike.

Dynasty Warriors 6

ŽANR:	Akcioni RPG
IZDAVAČ:	KOEI
BROJ IGRAČA:	2
TERMIN:	10. oktobar
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, 3D grafička sa 128 MB
+	Glatka akcija, mnoštvo likova, poteza i režima, grafika
-	Stari recept, isti zaplet, dizajn likova

GRAFIKA: Novi engine radi odlično, čak i na starijim konfiguracijama, a sada sama akcija izgleda bolje od prerendanih animacija. 4

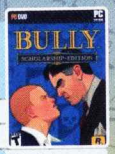
GAMEPLAY: Ista stara hack n' slash akcija koja najbolje radi sa kontrolerom. Dovoljno likova, opcija za napredovanja i režima mogu da pruže mnogo zabave. 3+

ZAKLJUČAK: *Oprobana formula akcionog RPG-a iz trećeg lica, ali upeglana kao nikada do sada. Ako vam se ovaj nastavak ne svidi, onda čitav žanr verovatno nije za vas.* **4**

BULLY

Škola zaista može da bude zanimljivo mesto

Bully: Scholarship Edition



ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Rockstar
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 24. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 Ghz, 1 GB RAM, GF 6800/Radeon X1300

\+ Odlični dijalozi i muzika, raznovrsno i prilično originalno izvođenje
\- Obilje bagova, loša optimizacija, nema slobodnog podešavanja tastera, grafika zastarela

GRAFIKA: Okruženje i likovi lepo su osmišljeni, ali je grafički engine prevaziđen. 4-

GAMEPLAY: Možete raditi mnogo toga, ali bez Xbox 360 džojpeda to neće biti preterano zabavno. 4+

ZAKLJUČAK: *Ako se reše problemi sa bagovima, Bully verziju za PC ne bi trebalo propustiti.* **4**

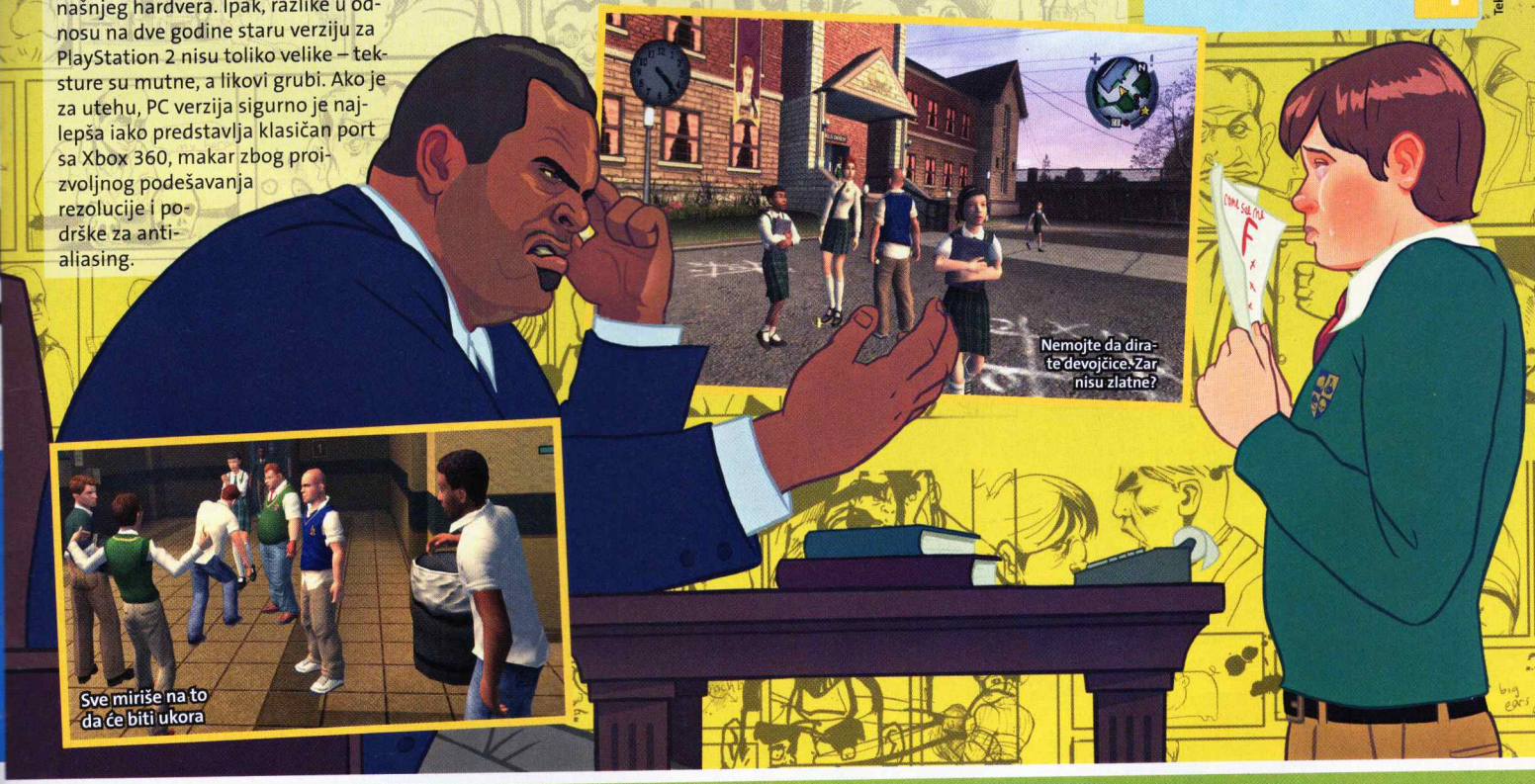
Tekst: Vladimir Dolapčev

Proširenо izdanje jedne od najboljih igara za PS2 pre šest meseci pojavilo se i za Xbox 360 i Wii, da bi sada konačno stiglo i na PC. Da podsetimo, Bully se najlakše može opisati kao GTA smešten u okruženje srednje škole, gde ćete preuzeti ulogu problematičnog novajlije Jimmyja Hopkinsa.

Podnaslov Scholarship Edition podrazumeva da je ovo ostvarenje prošireno novim sadržajem i minimalnim izmenama u samoj priči, a takođe je upotrebljen i novi engine da bi se koliko-toliko iskoristila snaga današnjeg hardvera. Ipak, razlike u odnosu na dve godine staru verziju za PlayStation 2 nisu toliko velike – teksture su mutne, a likovi grubi. Ako je za utehu, PC verzija sigurno je najlepša iako predstavlja klasičan port sa Xbox 360, makar zbog proizvoljnog podešavanja rezolucije i podrške za anti-aliasing.

Nažalost, Rockstar New England nije se proslavio prebacujući igru na kompjutere, o čemu svedoči užasno veliki broj bagova. Frame rate se ne može podići na veću vrednost od 30, a često pada i na 15 čak i na veoma jakim računarima, što se jedino može tumačiti kao posledica vrlo slabe optimizacije. Dalje, Bully je u ovom trenutku izuzetno nestabilan, pa se veliki broj korisnika žali na povremeno izletanje igre na desktop, što smo, nažalost, i mi osetili nekoliko puta. Naspram toga, problemi u radu sa pojedinim zvučnim karticama i nemogućnost slobodnog podešavanja tastera (zbog čega je Xbox 360 kompatibilni kontroler praktično obavezan) deluju gotovo beznačajno.

Kada sve ovo znate, jasno vam je da je vrlo teško oceniti izdanje igre za PC. Ako pretpostavimo da će navedeni nedostaci biti rešeni patchom, Bully i pored svoje starosti predstavlja izuzetno kvalitetno ostvarenje koje krase odlična zvučna podloga i zaista velika raznovrsnost misija koje će vam držati pažnju do samog kraja.



Nemojte da dirate devojčice. Zar nisu zlatne?

Sve miriše na to da će biti ukora

NS Games
SEVERNA TRIBINA STADIONA VOJVODINE
Novi Sad
PRODAJA
SERVIS
MODIFIKACIJE
tel: 021 458 058
ponedeljak-petak 10-20h subota 10-15h
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO DS
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation 2

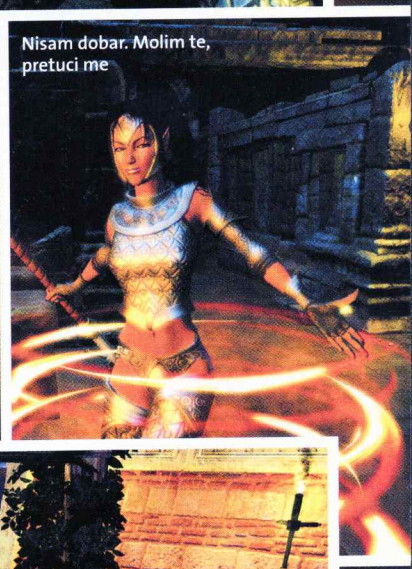
pc ps3 360

Seksi anđeoske ratnice, namrgođeni ratnici podignuti iz mrtvih i kiborzi sa glavama nemačkih ovčara. Zvuči kao dobra zabava, zar ne?

FALLEN ANGEL SACRED 2

Svetlosni efekti pucaju na sve strane

Detaljno modelovani likovi pleniće vašu pažnju



Nisam dobar. Molim te, pretuci me

Prvi deo ove igre bio je pravo iznenađenje zato što je to možda prva igra koja je uspela da podeli populaciju igrača arkadnih RPG-ova među kojima je do tada dominirala igra Diablo II. S obzirom na to da je bio novijeg izdanja, logično je da je igru krasila kvalitetnija grafika, ali ono po čemu je Sacred zapao za oko velikom broju igrača jeste njegova nelinearnost i nepostojanje klasičnih zona /nivoa gde morate u/na svakom od njih da zadovoljite određene uslove kako biste nastavili dalje. Za razliku od konkurencije, igru Sacred krasio je potpuno otvoreni svet ogromne površine kojim ste mogli da se krećete bez ikakvih ograničenja.

Sacred 2 nastavlja stopama svog prethodnika i igra na dobitnu formulu. Prisutni su skoro svi aspekti iz prvog dela s tim da su naravno poboljšani, tako da ova igra ima prednost već u samom startu. Ponovo na početku imate izbor jednog od šest ponuđenih likova, ali jedino je Seraphim poznata igračima iz prvog dela, dok su ostali likovi potpuno novi: Dryad, High Elf, Temple Guardian, Inquisitor i Shadow Warrior. Izuzev likova Seraphim i Inquisitor, svi likovi mogu da odaberu kampanju svetla ili senki, što će uticati na dalji razvoj glavne priče. Seraphim može da igra samo na strani dobra, a Inquisitor na strani zla. Pored izbora kampanje birate i svoje božanstvo, ali opet se Seraphim i Inquisitor izdvajaju jer imaju izbor od samo tri božanstva, dok ostali likovi mogu izabrati bilo koje od šest ponuđenih, mada vam je, u zavisnosti od kampanje, izbor sužen na pet (ako ste, na primer, odabrali kampanju svetla, nećete moći da izaberete boga haosa Kera, a u suprotnom će vam bog svetla Lumen biti nedostupan). Svako božanstvo podariće vam specijalnu čaroliju koja je izuzetno moćna, ali se sporo regeneriše, mada to vreme možete skratiti ako se molite ispred statue božanstva koje je vaš zaštitnik. Interesantna je i činjenica da prilikom izbora svaki lik ispriča ukratko svoju priču, a one se razlikuju u zavisnosti od izbora kampanje. Ovo je mali detalj, ali svakako doprinosi sveopštem RPG utisku.

Svet koji ćete istraživati zauzima površinu od oko 35 kvadratnih kilometara plus 200 podzemnih tamnica koje ne ulaze u ovu računicu sa površinom. Izvođenje je isto kao i u prvom delu. Vodite svog junaka, izvršavate zadatke, što glavne što sporedne, istražujete ogromni svet, ubijate horde protivnika i za sve to vreme skupljate iskustvene poene i bolju opremu. Naravno, posle određenog broja iskustvenih poena prelazite na sledeći nivo čime dobijate opciju da poboljšate osnovne atribute (spretnost, snaga, inteligencija itd.) i da unapredite ili naučite neku osobinu (maksimalno de-

Prodajem akcije NIS-a

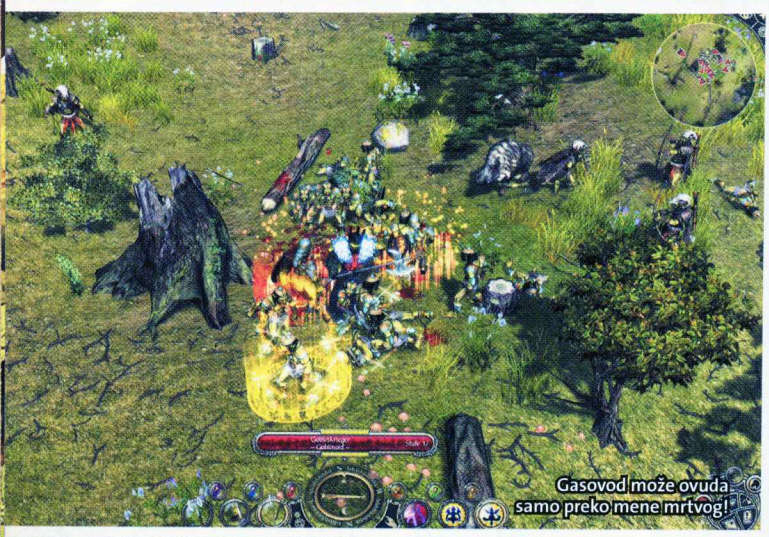
Galerija heroja

Dryad
Potomci odmetnika vilenjaka koji su naselili zapadna ostrva žive u skladu sa prirodom. Za razliku od svojih rođaka High Elfova koji koriste elementalne magije, Dryade koriste samo magije prirode. Eksperti su za borbu izdaleka i često koriste luk i strelu kao oružje. Specijalni mount je Monitor Lizard (ogromni gušter).

Inquisitor
Visoko sveštenstvo High Elfova predstavlja pravu protivtežu Seraphim ratnicama. Vođen jedino glađu za neograničenom moći, ovaj okrutni sveštenik ne preza od sredstava da dođe do njenog izvora. Kao i Seraphim, snalazi se skoro u svim ulogama u borbi, s tim da umesto upotrebe tehnologije može da kontroliše mrtve. Specijalni mount je Shroud Spider (džinovski pauk).

High Elf
Pripadnice aristokratskog društva i drevne ra se koja je delimično odgovorna za trenutna zbivanja u Ancariji. Godine izučavanja starih spisa napravile su od ovih vilenjakinja krhke konstitucije moćne čarobnjake koji mogu da upravljaju T-energijom. Ima vatrene, ledene i zaštitne magije. Specijalni mount je Wind Serpent (neka vrsta leteće zmije).

Ishod borbe je krajnje neizvestan



Gasovod može ovuda samo preko mene mrtvog!

Jesi l' vid'o neko čudno obučeno

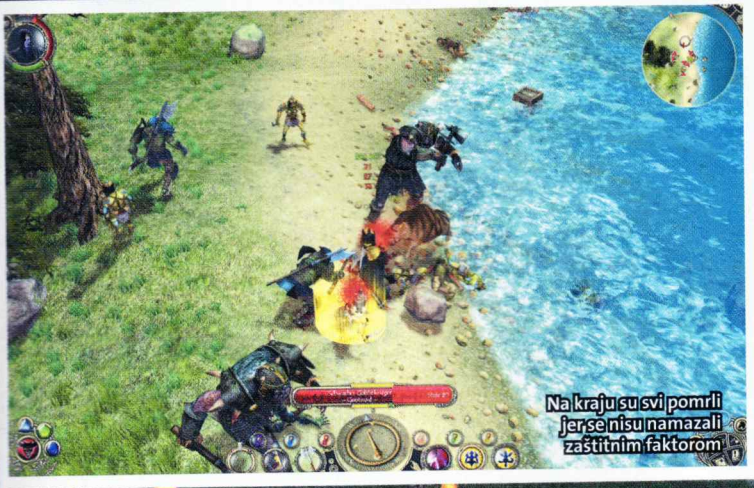
set). Osobine donose poboljšanja kao što je, na primer, povećana šansa za kritični udarac mačem i slično, ali i značajan pomak vaših borbenih veština. Borbene veštine podeljene su u tri grupe i učite ih iz runa na koje ćete nailaziti kroz igru. One su, u stvari, specijalni udarci i stavovi koje kasnije možete da kombinujete u moćne kombo udarce. Pored runa, koje vam omogućavaju unapređenje postojećih i učenje novih veština, postoje rune koje mogu i da se ugrade u vašu opremu, pa vam na taj način daju bonuse.

Logično je da ovoliko prostranstvo nećete morati da istražujete

Shadow Warrior
Ratnik koji je za života bio poznat po svojim herojskim delima i bitkama, podignut je iz mrtvih da bude kućni ljubimac High Elf čarobnjaka. Ipak, ritual nije uspeo u potpunosti, pa su mu vraćeni i svest i ličnost. Ovaj teško oklopljeni ratnik postiže svoj maksimum u bliskoj borbi, a može i da priziva svoje pale drugove u pomoć. Specijalni mount je Hellhound (to treba videti).

Seraphim
Prelepe ratnice čiji oklopi podsećaju na anđeoska krila deluju veoma nežno, ali nemojte da vas izgled zavara jer se radi o opasnim borcima. One nose teške oklope i mogu da koriste skoro svako oružje, što ih i čini možda najboljim izborom za početnike. Najbolje su u bliskoj borbi mada mogu da koriste magiju i tehnologiju. Specijalni mount je Sabertooth (sabljozubi tigar).

Temple Guardian
Ovi čuvari su stari koliko i Velika mašina i T-energija. Njih je Kreator napravio da čuvaju Veliku mašinu u njegovom odsustvu. Oni su u stvari kiborzi jer sadrže organsku materiju zaštićenu mehaničkim oklopom. Za razliku od ostalih likova on ima ugrađeno oružje u levoj ruci i samo se menja vrsta napada u zavisnosti od upotrebe borbenih veština. Specijalni mount je Mobiculum (monotočak).



peške, već ćete imati mogućnost i da nabavite prevozno sredstvo, to jest, konja. Ipak, za razliku od prvog dela gde se priča o transportu završavala na konjima, ovde svaki lik ima svoj specijalni mount, npr. Seraphim jaše sabljozubog tigra, a Dryad džinovskog guštera. Razlika između običnih i specijalnih mounta nije samo kozmetičke prirode. Specijalni mounti učestvuju u borbi sa vama i možete ih opremati specijalnim oklopima čime im poboljšavate borbenu upotrebljivost.

Multiplayer režim igranja omogućava drugim igračima da vam se u bilo kojem momentu pridruže i pomognu u rešavanju nekog problema (do maksimalnog broja od 16 igrača), no treba napomenuti da u tom slučaju igrači neće napredovati u glavnoj kampanji, ali ćete i dalje dobijati opremu i iskustvo. Pored ovog režima postoji i klasična arena za sukobe između grupa igrača. Možete se grupisati samo sa igračima koji su na vašoj strani. Sve u svemu, Sacred 2 donosi ogromnu teritoriju koju slobodno možete da istražujete, pregršt zadataka za izvršavanje i šest interesantnih i specifičnih klasa sa kojima možete da igrate – svakako je topla preporuka svim fanovima arkadnih RPG-ova.

Sacred 2: Fallen Angel

ŽANR:	Arkadni RPG
IZDAVAČ:	CDV Software
BROJ IGRAČA:	1-16
TESTIRAO:	11. novembar
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.6 GHz, RAM 1 GB, 6200 / X1300 sa 128MB
+	Ogromna teritorija za igranje, veoma zanimljive klase, dobra atmosfera, izbor dve kampanje
–	Neki delovi deluju malo generički, bagovitost

GRAFIKA: Veoma je dobra grafika, sve je prilično pregledno i koloritno, a likovi su urađeni sa velikim brojem detalja. **4+**

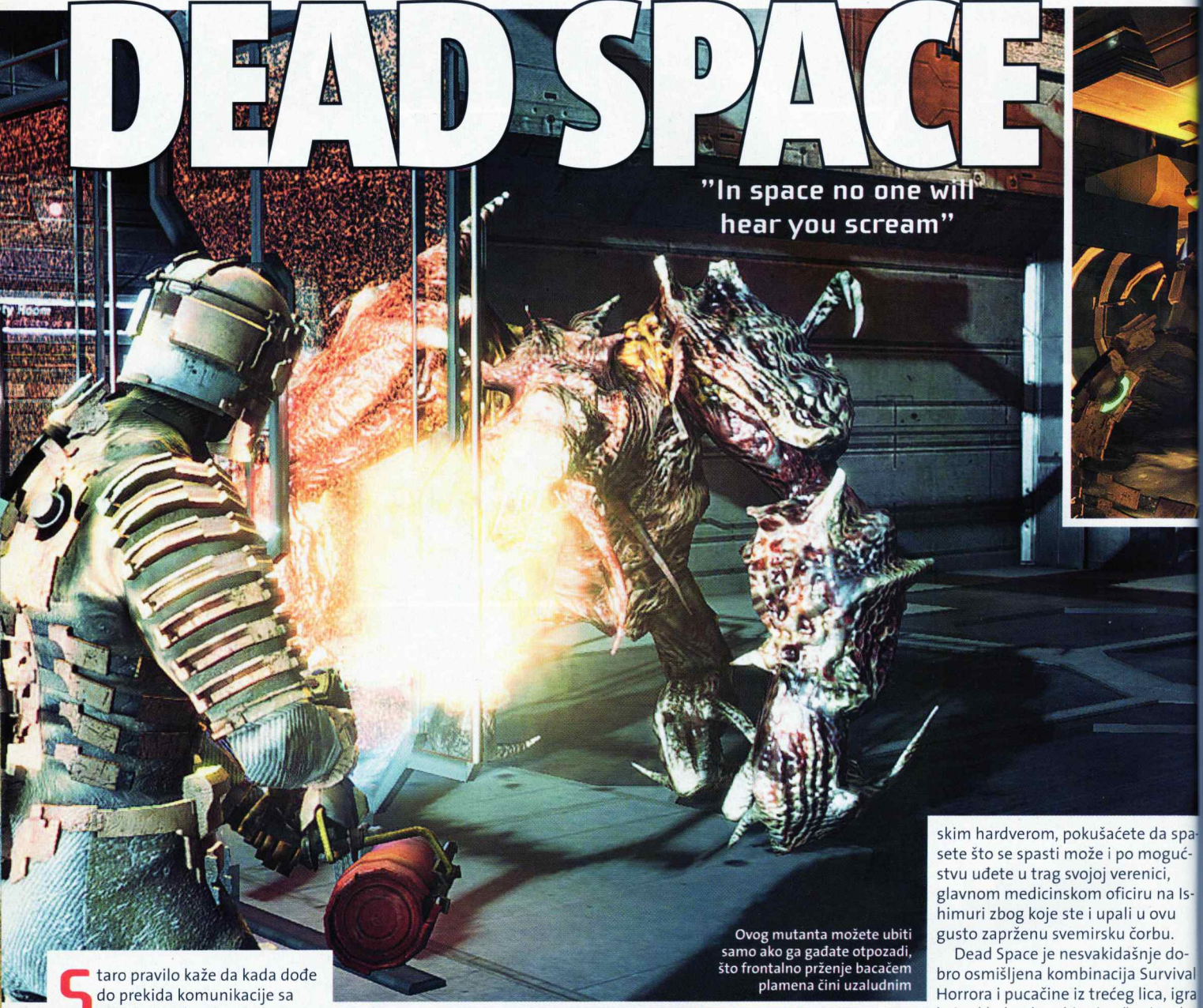
GAMEPLAY: Sam gameplay nije drastično menjan u odnosu na prvi deo, što znači da poseduje sve odlike kvalitetnog arkadnog RPG-a. **4+**

ZAKLJUČAK: *Posle uspeha prvog dela i tolikog iščekivanja drugog, može se slobodno reći da je Sacred 2 zadovoljio skoro sva očekivanja.* **4+**

Tekst: Vladislav Herbut

DEAD SPACE

"In space no one will hear you scream"

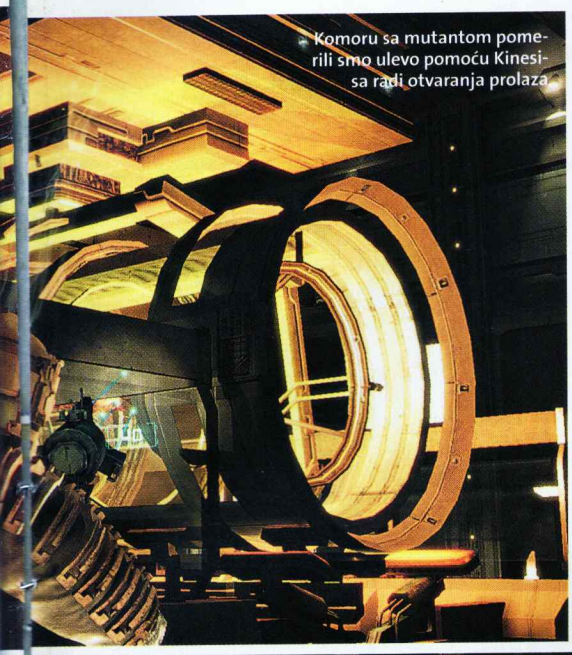


Ovog mutanta možete ubiti samo ako ga gađate otpozadi, što frontalno prženje bacačem plamena čini uzaludnim

Staro pravilo kaže da kada dođe do prekida komunikacije sa svemirskim brodom, stanicom ili udaljenom kolonijom, nikada nije u pitanju tehnički problem... USG Ishimura, ogromni rudarski brod namenjen eksploataciji mrtvih planeta i asteroidnih polja, zaćutao je kao zaliven, na šta je upravni odbor korporacije reagovao slanjem tehničkog tima sa ciljem analize i rešavanja problema. Umesto pregorele antene, momci i devojke naišli su na posledice krvavog masakra: artefakt koji su pokupili sa površine planete uzrokovao je mutacije većeg dela ljudstva na brodu, koje se po kratkom postupku obračunalo sa ostatkom normalnih članova posade. Oštećen je šatl za povratak, nema komunikacije sa centralom, veći deo brodskih sistema stavljen je van pogona zbog automatskog karantina. U ulozi Isaka Klarka, servisnog inženjera koji je jedini kvalifikovan za rešavanje tehničkih problema sa brodskim hardverom, pokušaćete da spasete što se spasti može i po mogućstvu uđete u trag svojoj verenici, glavnom medicinskom oficiru na Ishimuri zbog koje ste i upali u ovu gusto zaprženu svemirsku čorbu.

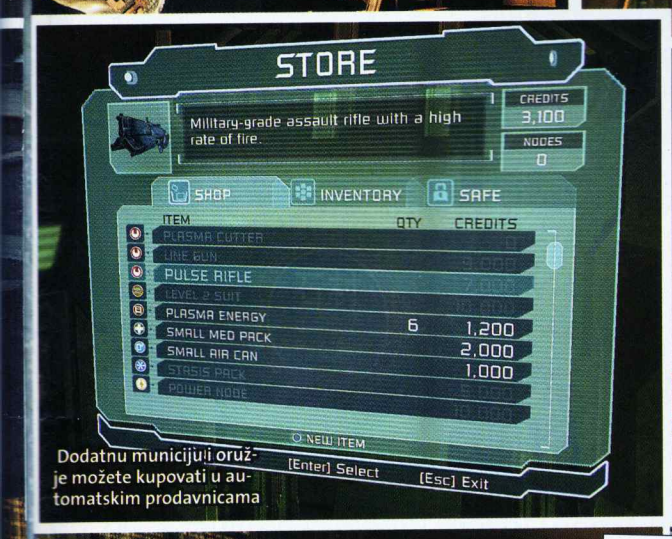
Kad vas protivnici uhvate u klinč, jedini spas jeste brzo pritiskanje akcionog tastera

Dead Space je nesvakidašnje dobro osmišljena kombinacija Survival Horrora i pucačine iz trećeg lica, igra koja skladno kombinuje užas i teskobu preživljavanja u opasnom i klaustrofobičnom okruženju sa oružanim obračunima protiv hordi neprijateljski raspoloženih monstruma. Za razliku od Silent Hilla ili Resident Evila, akcenat u igri nije stavljen isključivo na suspens i iščekivanje nečega što iskače iz mraka: umesto skrivanja, izbegavanja borbe i štednje municije, sa oponentima ćete se maksimalno nasilno obračunavati na svakom koraku, koristeći balističko-energetski arsenal koga se ne bi postideli ni najbolji punokrvni shooteri. Pored borbe, tokom igre rešavaćete i veliki broj prostorno-terenskih puzzli, najčešće zarad stavljanja brodskih sistema u pogon ili otvaranja puta za dalje napredovanje. U tu svrhu poslužiće vam dva specijalna modula vašeg servisnog odela: "Stasis" ćete koristiti u situacijama kada neki objekt ili proces treba usporiti



Komoru sa mutantom pomerili smo ulevo pomoću Kinesisa radi otvaranja prolaza

Plazma sekač je oružje koje ćete koristiti do samog kraja igre



Dodatnu municiju i oružje možete kupovati u automatskim prodavnicama

Igra sigurno nije namenjena igračima sa slabijim stomakom...

"Burn, baby, buuurrrnnn!"

zarad mogućnosti manipulacije (koristi se i u borbi za usporavanje neprijatelja), dok će "Kinesis" poslužiti za manipulisanje krupnim predmetima (nalik na kinetičko-gravitacioni top iz Half-Life 2).

Deset poglavlja igre smešteno je na deset paluba USG Ishimure, a u okviru svake imaćete za zadatak reaktiviranje ili popravku vitalnih sistema (brodski šinski transport, motori, protiv-asteroidni laseri...). Pored mutirane posade suočavaćete se i sa negostoljubivim okruženjem: neke brodske celine nemaju atmosferu, što podrazumeva frenetično trčanje kroz njih pre nego što vam nestane kiseonika iz veoma ograničenog rezervoara u odelu, dok je u drugima isključena gravitacija, što će vas naterati da dobro mućnete glavom pri projekciji skokova radi navigacije. Brodske celine u kojima nema ni kiseonika ni gravitacije, i u kojima vas saleću protivnici, ponekad predstavljaju ozbiljan izazov, koji će pored brzog percipiranja terena zahtevati i super precizno nišanjenje. Gotovo sve protivnike u igri mnogo ćete lakše eliminisati gađenjem i otkidanjem ekstremiteta, što je u PC verziji drastično lakše zbog korišćenja miša i tastature.

Dead Space je pravi hit za ovu hladnu jesen pa ako imate dovoljno jaku mašinu da pokrenete to parče softvera u punom kvalitetu, nemojte ovo propustiti.

Dead Space

ŽANR: Survival horror shooter
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 20. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB (XP), 2 GB (Vista), GF6800 / X1600Pro

\+ Neverovatna atmosfera, odlična grafika i solidna priča; razumna hardverska zahtevnost

\- Bliska borba zna da bude nezgodna kad se kamera loše "namesti"

GRAFIKA: Odlična u svakom pogledu: Od protivničkih modela, do veoma uverljivog grafičkog dizajna USG Ishimure — 5-

GAMEPLAY: Uspešno rešena mešavina survival horrora i pucačine iz trećeg lica, nepodesna za igrače sa slabim srcem — 4+

ZAKLJUČAK: *Dead Space nije Resident Evil u svemiru: To je Resident Evil na steroidima, amfetaminima i kreku. U svemiru.* — 5-

Tekst: Stojan Karamatijević

KING'S BOUNTY: THE LEGEND

Vreme je da obučete oklop, osedlate konja i pripremite svoju malu ali odabranu armiju jer ste potrebni kralju više nego ikad

Pomozite maloj princezi. Naberite joj malo cveća

Odmah na početku teksta da razjasnimo jednu stvar. King's Bounty: The Legend nije urađen po uzoru na čuveni serijal Heroes of Might and Magic, već su ljudi iz istog razvojnog tima napravili popularne Heroje nakon originalne igre King's Bounty. Posao pravljenja rimejka ovog hita starog oko 18 godina preuzeo je nepoznati ruski razvojni tim i može se reći da su obavili izuzetno dobar posao. Ovo i nije tako čudno ako se uzme u obzir da u poslednjih godinu dana ima sve više veoma dobrih naslova koji dolaze iz Rusije i to onih koji ne pucaju na instalacije na dva dual layer diska sa grafikama koje guše i najjače gaming mašine, već su to igre sa prijatnom grafikom i sa izobiljem šmeka koji iskreno fali većini novijih naslova. Setite se samo igre Fantasy Wars od prošle godine i nema potrebe za daljom pričom.

King's Bounty prati avanturu junaka koji ima za zadatak da istraži uzroke zla koje potresa kraljevstvo Darion. Na samom početku birate jednu od ponuđene tri klase koje se razlikuju po specijalnim osobinama: Warrior, Paladin i Mage. Warrior je, naravno, najjači ali slab sa magijama, Mage je slabe fizičke konstitucije, ali zato može da koristi najmoćnije magije, a Paladin je neka zlatna sredina. Svet u kome se odvija vaša avantura prepun je raznih čudovišta i zlikovaca koji potkopavaju autoritet dobrog kralja. Na vama je da ih sve uništite. Boraćete se protiv lutajućih grupacija, oslobađati sela i razne objekte, zauzimati zamkove i slično. Vaš heroj ima mogućnost da vodi maksimalno pet različitih vrsta jedinica, dok od visine veštine komandovanja zavisi broj članova jedinice. Prilikom prelaska u režim borbe dobijate bojno polje podeljeno na šestougaonike po kojima vodite svoje jedinice s tim da heroj ne učestvuje direktno u borbi osim bacanja magija. Svaka jedinica ima svoje ka-

S obzirom na to da pesticidi ne postoje, seljaci moraju ručno da rešavaju problem pojave agresivnog korova

Spirits of Rage su moćni saveznici koje ćete steći kroz igru. Reaper je jedan od četvorice

U severnim i jugozapadnim delovima zemlje očekuje se oblačno vreme uz mestimične pljuskove, dok će u centralnom delu vedro vreme omogućiti nesmetanu borbu protiv neprijatelja kraljevstva

Kraljevstvo potresaju i problemi sa džinovskim paucima

Punoletstvo

Pre tačno 18 godina na tržištu se pojavilo remek-delo Jon Van Caneghema pod imenom King's Bounty. Do tada neviđena potezna video igra, pratila je ulogu kralja Maksimusa koji je dobio zadatak da preotme Sceptre of Order od snaga haosa kojim predvodi Arech Dragonbreath. Igra se pojavila na Commodoreu 64, Amigi, DOS, a potom je usledila verzija i za Genesis.

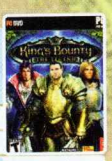
rakteristike s tim da vremenom mogu naučiti i neke specijalne (na primer, osnovni strelci mogu da dobiju vatrene i ledene strele i slično). Skoro svako bojno polje sadrži razne prepreke od kojih su neke čak i aktivne kao, recimo, pčelinjak iz kojeg vas, ako se približavate, napadne pčela (logično) i kovčege koji mogu da sadrže zlato ili neki predmet. Različiti delovi sveta daju različite bonuse prilikom borbe tako da i na to treba obratiti pažnju jer postoje jedinice koje su bolje u određenom ambijentu (demoni imaju bolju odbranu na lavi, a zombiji veći moral na groblju). Kada smo već kod borbe, treba napomenuti da je ona možda najsvetlija tačka u igri jer otvara gomilu taktičkih mogućnosti i nekad će vas stvarno naterati da aktivirate moždane vijuge ako želite pobedu.

Oslobađanjem i osvajanjem raznih objekata dobijate nove prodavnice i regrutne centre u kojima možete obnavljati ljudstvo u svojim jedinicama ili kupiti neku novu vrstu jedinice. Prilikom borbi i obavljanja zadataka, vaš heroj dobija iskustvene poene i napredujete po nivoima. Pored iskustvenih skupljate i specijalne poene koje možete iskoristiti u neku od tri grane specijalnih veština: Might, Magic, Mind. Izbor specijalizacija može drastično da promeni stil igranja tako da, samim tim, može da se odigra i više puta bez bojazni da će vam biti dosadno.

Ipak, pored gomile dobrih osobina, King's Bounty ima i mane. Kao prvo, s obzirom na to da se radi o ruskoj igri, prevod na engleski odrađen je poprilično traljavo. Drugi veliki problem jeste to što igra na momente može da bude izuzetno teška tako da se svim početnicima u ovom žanru toplo preporučuje najlakši režim igranja i da u početku zaobilaze borbe dok malo ne ojačaju.

Igra je preporuka kako za ljubitelje RPG tako i za ljubitelje strategija jer su oba aspekta igre na iznenađujuće visokom nivou.

King's Bounty: The Legend



ŽANR: RPG strategija
IZDAVAČ: Katauri Interactive
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 24. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.6 GHz, RAM 1 GB, 6800/X800

\+ Prelepa grafika, veliki izbor jedinica koje možete da vodite, randomizacija mape

\- Loš prevod tekstova koji razvijaju priču, na momente izuzetno visok nivo težine

GRAFIKA: Grafika u igri je veoma prijatna za oči i obiluje gomilom svetlih boja što je pravo osveženje u odnosu na trendove mračnih ambijenata. 4+

GAMEPLAY: Igra je pravi proždrljivac vašeg slobodnog vremena i svaki minut proveden uz nju može se smatrati kvalitetno utrošenim vremenom. 5-

ZAKLJUČAK: *Pravljenje rimejka starih hitova uvek je škakljiv posao, ali razvojni tim pristupio je ozbiljno tom zadatku i to je moralo uroditi plodom u vidu veoma kvalitetnog naslova.* **4+**

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360 ps2 psp wii

MotoGP08

Iza starog imena krije se potpuno nova igra

Igra je dobro optimizovana tako da neće osetiti usporavanja ni kada se na stazi nađe 35 vozača

Noćne trke za noćne ptice

Prošlogodišnje izdanje MotoGP-a za Xbox 360 i PC bilo je poslednje na kojem su radili Climax Racing Studios i THQ jer je licenca prešla u ruke Capcoma, koji je za izradu novog nastavka angažovao italijanski Milestone. U tome ne bi bilo ničeg lošeg da ovaj razvojni tim tokom leta nije već izbacio Superbike SBK-08, pa se nije očekivalo da će se ovo ostvarenje drastično razlikovati od njega. Nažalost, to se dobrim delom ispostavilo kao istina. Najlakše je to primetiti po grafici jer je ona identična, što u ovom slučaju nikako nije za pohvalu. Motori i vozači zaslužuju prelaznu ocenu, ali same staze deluju izuzetno jednostavno, a čak je i publika ponovo predstavljena običnim 2D fotografijama. Najtužnije je, ipak, što je istovremeno načinjen i korak unazad u odnosu na MotoGP 07 koji je, definitivno, izgledao bolje.

Možda i najveća novina ovog nastavka upravo je u tome što obrađuje kompletan šampionat. Na taj način stvoreni su svi uslovi da se kreira mnogo interesantnija karijera, pa je sada počinjete upravo vozeći za neki od najslabijih timova iz najsporije kategorije. Ideja je da osvajanjem poena unapređujete svoj motor i prelazite u bolje ekipe, odnosno snažnije klase, sa ciljem da za pet godina postanete šampion sveta u najjačoj od njih. Ovaj koncept zaista je interesantan, ali je mogao biti realizovan na bolji način jer bukvalno ne postoji nikakva komunikacija sa šefovima ekipa za koje vozite. Bilo bi mnogo zanimljivije da pred sobom imate postavljene nekakve ciljeve ili da dobijate ponude od drugih ekipa, umesto da se sve svodi na čisto trkanje, kao da je reč o klasičnom šampionatu.

Što se tiče fizičkog modela, od početka se možete opredeliti za arkadni, napredni i simulacijski režim, od čega će i zavisiti ponašanje motora. Poslednja varijanta je pakleno teška, što ćete posebno osetiti u najslabijoj kategoriji, pri izlasku iz krivine, kada treba biti zaista veoma pažljiv da se ne biste našli leđima na stazi. Ipak, od statusa hardcore simulacije, MotoGP 08 odvaja nekoliko nedostataka. Za razliku od SBK-08, uopšte ne postoji mogućnost da proizvoljno podešavate realizam, a opcije za setup vozila potpuno su uprošćene. Takođe, padovi sa motora ne ostavljaju apsolutno nikakve posledice.

AI rutina vrlo je dobra i očekivano je na nivou SBK-08. Ipak, čudno je što su u kvalifikacijama vaši rivali daleko brži – mnogo puta nam se dešavalo da naš najbolji krug bude slabiji za skoro 10 sekundi od vodećeg, da bismo onda bez problema pobeđivali u samoj trci, što sigurno ne može da se objasni razlikom u setupu.

MotoGP 08 je uprošćena kopija SBK-08 koja može biti interesantna igračima koji ne zahtevaju apsolutnu realnost, ili žele da isprobaju relativno zanimljiv karijerni režim.

MotoGP 08

ŽANR: moto-simulacija
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: 28. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, 6600/ X700

\+ Ubacivanje sve tri klase čini karijerni režim interesantnijim nego do sada, dobar AI

\- SBK-08 kopija, prosečna grafika, siromašan i bagovit zvuk, nedovoljan broj opcija za podešavanje motora

GRAFIKA: Identična kao u SBK-08 objavljenom pre manje od pola godine. Samim stazama i okolnim elementima posvećeno je vrlo malo pažnje. 4-

GAMEPLAY: Sigurno ćete se pronaći u jednom od tri nivoa upravljanja, ali je šteta što je setup motora vrlo ograničen, a simulacijski režim pretežak. 4

ZAKLJUČAK: *Nešto jednostavnija igra od Superbike SBK-08, koja to nadoknađuje zanimljivijom karijerom*

4

WARIO LAND SHAKE IT!

Novca nikad dosta!

Lepota je u jednostavnosti!

Odmah ćete se zaljubiti u Wario Land zbog briljantne 2D grafike koja se ogleda u prelepo animiranim likovima, kao i sjajno dizajniranim nivoima. Izvođenje je prilično jednostavno, pa ćete sve osnovne manevre vrlo brzo savladati, a osveženje se krije u povremenoj upotrebi motion sensor tehnologije, najčešće za pražnjenje sadržaja vreća sa novcem koji je još jednom bio osnovni razlog zbog čega je Wario uopšte odlučio da se upusti u novu avanturu. Pričica koja prati ovo ostvarenje je, naravno, prilično tanka i komična, a dočarana je kroz zaista fenomenalne anime sekvence koje je uradio Production I. G. (Ghost in the Shell: Stand Alone Complex).

Specifičnost igre ogleda se pre svega u tome što ćete u svakoj celini spasavati po jedno stvorenje poznato kao Merfle, nakon čega imate nekoliko minuta da se vratite na početak nivoa da biste ga uspešno završili. Težina igre, međutim, ne predstavlja nikakav problem, pa kroz nju, bez većih problema, možete projuriti za svega pet-šest sati. Pravi izazov, ipak, predstavlja sakupljanje blaga i ispunjavanje specifičnih zadataka na nivoima, pa će, ako ste uporni da ih sve kompletirate, sigurno biti potrebno da posetite svaki od njih barem dva-tri puta. Ovo je donekle i neophodno, jer se novi svetovi ne otključavaju nakon pobeđivanja glavnog protivnika, već kada "pljunete" odgovarajuću količinu novca za kupovinu mape.

Iako ne donosi mnogo toga novog, The Shake Dimension je vredan svake preporuke jer se ovakva ostvarenja vrlo retko sreću u današnje vreme.

2D grafika u svom punom sjaju

Bossovi su vrlo zanimljivi

Wario Land: The Shake Dimension

ŽANR: platforma
IZDAVAČ: Nintendo
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 26. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 **Wii** PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 480p, 16:9

\+ Apsolutno prelepa grafika i animacije, jednostavno i zarazno izvođenje, sjajno osmišljeni nivoi

\- Više nivoa ne bi škodilo, upotreba motion sensora ponekad je prilično usiljena

GRAFIKA: Prva igra koja dokazuje da su 2D mogućnosti Wiija zaista izvanredne. Nedostaje jedino prava podrška za widescreen. 5-

GAMEPLAY: Upravljanje je vrlo jednostavno i kompletno u retro fazonu. Prijalo bi nam malo manje upotrebe motion sensora. 5-

ZAKLJUČAK: *Iako je kraća nego što smo se nadali, igra ima isuviše kvaliteta da biste smeli da je propustite.* **4+**

Tekst: Vladimir Dolapčev

Osvojite Nintendo Wii

Ako i vi želite da shakujete, evo još jedne prilike da se dočepate konzole

Kompanija **Beosoft** (Gospodara Vučića 162, Beograd, 011/3048-916 ili 011/3048-917, www.beosoft.co.yu) poklanja vam Nintendo Wii konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks **sfun wii**. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

Primer pravilnog SMS-a:
sfun wii a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Da li Call of Duty: World at War izlazi za Wii?

a) Da
b) Ne
c) Da, ali sa godinu dana zakašnjenja

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: b (Wii)
Nenad Stanisavljević, Sokobanja, (0638789xxxx)

BeoSOFT

Saints Row 2

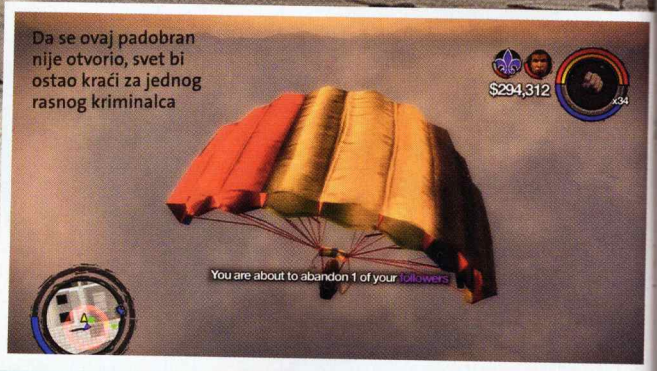
Potpuno jedinstvena simulacija urbanog gangsteraja koju neki sa pravom krste kao "Anti-GTA"

Nazvati Saints Row 2 običnim GTA IV klonom bila bi surova nepravda prema igri koja i ne pokušava da sledi ideje i formu Rockstarovog blockbustera. Ovo jeste gangsterska igra otvorene forme, ali tu svaka bitna sličnost sa avanturama Nika Belića prestaje: Saints Row 2 predstavlja karikaturu i parodiju na "ozbiljnu" priču i uverljivi zaplet svog fiktivnog uzora i razvija se u igru koja ni samu sebe ne shvata ozbiljno, ali koja baš zbog toga jeste urnebesno zabavna i zarazna kao burbonska kuga.

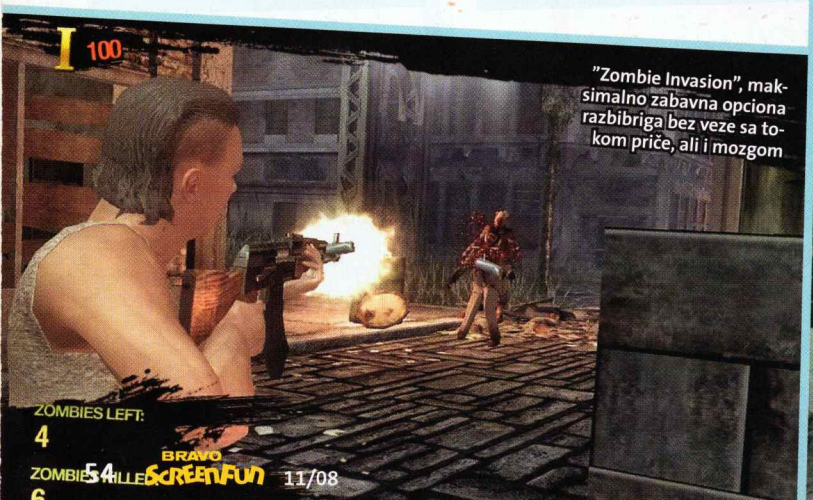
Sa zapletom koji se nastavlja na eksplozivan kraj prethodne igre, Saints Row 2 vas stavlja u ulogu gangstera ili gangsterke koji se posle petogodišnje kome budi u zatvorskoj bolnici. Spoljni svet se izmenio, a konkurentske bande iskoristile su vaše odsustvo da preuzmu kontrolu nad vašim "vekovnim" teritorijama, a na vama je da to regulišete i ponovo pokažete svima ko je vazda zadužen da bude gazda u Stillwateru. Odličan start igre, u kojem pre početka osvetničkog divljanja treba da kreirate svoj lik, zadivljuje obiljem opcija koje vam stoje na raspolaganju: birаćete pol, rasu, visinu, težinu, fizičke dispozicije, facu, glas, kreirajući svog privatnog krimosa na način koji je ograničen samo vašom maštom.

Pored klasičnih misija, vezanih za likvidaciju konkurencije i organa reda, igra nudi sulude i potpuno nerealne epizode koje, pored toga što nemaju nikakve veze sa glavnim ili sporednim tokom priče, nemaju preterane dodirne tačke ni sa realnošću. Borba protiv zombi talasa u napuštenom hotelu, mini-igra kojoj pristupate sa televizora u svom štabu, ili vožnja bagija u vatrogasnom odelu u kojoj imate za cilj da terorišete i spaljujete pešake i vozila predstavljaju izuzetno zabavne pauze u standardnom setu misija i rvanju za teritoriju.

Borba u igri deluje mnogo "arkadnije" od sličnih naslova: bez obzira na to što nemate mogućnost za auto-targetting i zaključavanje nišana na tačno određeni cilj, i što ne možete da zauzimate zaklon iza prirodnih ili veštačkih prepreka, odsustvo neke veće inteligencije protivnika i snažni debalans upotrebe oružja između vas i njih (u vašu korist), svaki obračun čini brzim, krvavim i ne naročito izazovnim poduhvatom. U gustim situacijama, u svakom

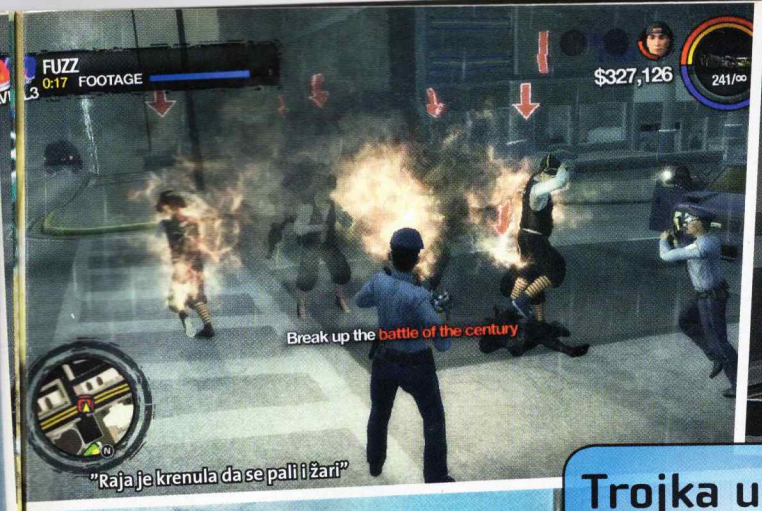


Da se ovaj padobran nije otvorio, svet bi ostao kraći za jednog rasnog kriminalca

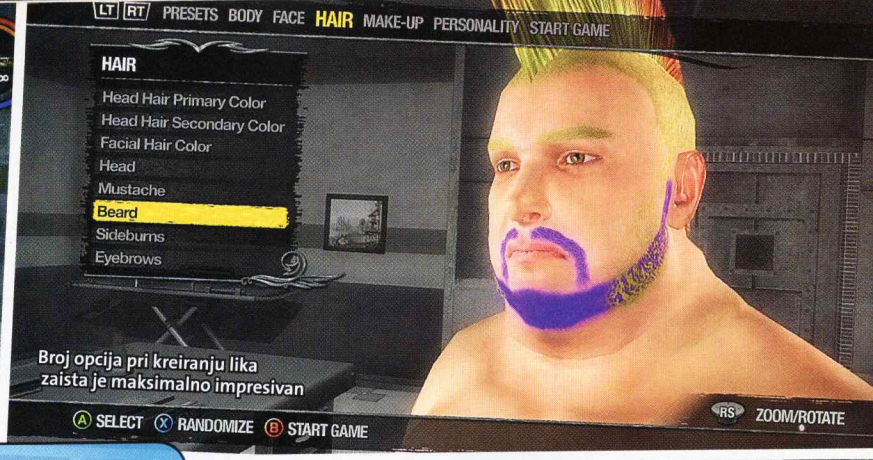


"Zombie Invasion", maksimalno zabavna opciona razbibriga bez veze sa tokom priče, ali i mozgom

Prva misija, u kojoj bežite iz zatvora, služi da vas upozna sa tehnikom igranja



"Raja je krenula da se pali i žari"



Trojka u najavi

Volition i THQ su najavili da je rad na Saints Row 3 igri započeo i da će treći deo krenuti u novom pravcu. Datum izlaska kao i platforme nisu objavljene. Što se tiče PC verzije drugog dela, ona će se pojaviti 5. januara 2009.

trenutku možete ugrabiti najbližeg protivnika i koristiti ga kao ljudski štit, što pomalo trivijalizuje težinski izazov koji igra nudi. Prenaglašena fizika igre i ragdoll animacije protivnika koji lete desetinama metara i lome se kao lutke u Mythbustersima u velikoj meri doprinose osećaju brze arkadne igre koja nije ograničena nikakvim konvencijama.

Grafički elementi igre svedoče o budžetu srednje kategorije. S obzirom na to da su obe igre smeštene u žive gradske sredine, u ovom slučaju neminovno je poređenje sa GTA IV: Saints Row 2 nije ispeglan i doteran milionima sitnih detalja kao Rockstarov visokobudžetni parnjak, ali to uopšte ne znači da igri nešto bitno fali. Povremeni bagovi vezani za zaglavljivanje u elemente okoliša nisu previše ozbiljni, ali i oni svedoče o nižem kvalitativnom stepenu grafičkih atributa igre.

Ako volite igre u kojoj imate punu slobodu da radite šta god hoćete, a ne možete da se strpite da se pojavi GTAIV, Saints Row 2 će vam pružiti potpunu zabavu. Ko zna, možda vam više priraste srcu nego Rockstarov hit.

Saints Row 2

ŽANR: Akciona igra
IZDAVAČ: Volition Inc./THQ
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: 14. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 16:9, 1080p, Dolby D5.1, Xbox Live!, PS Network

+ Crni humor, neverovatno lude misije, prenaglašeno nasilje

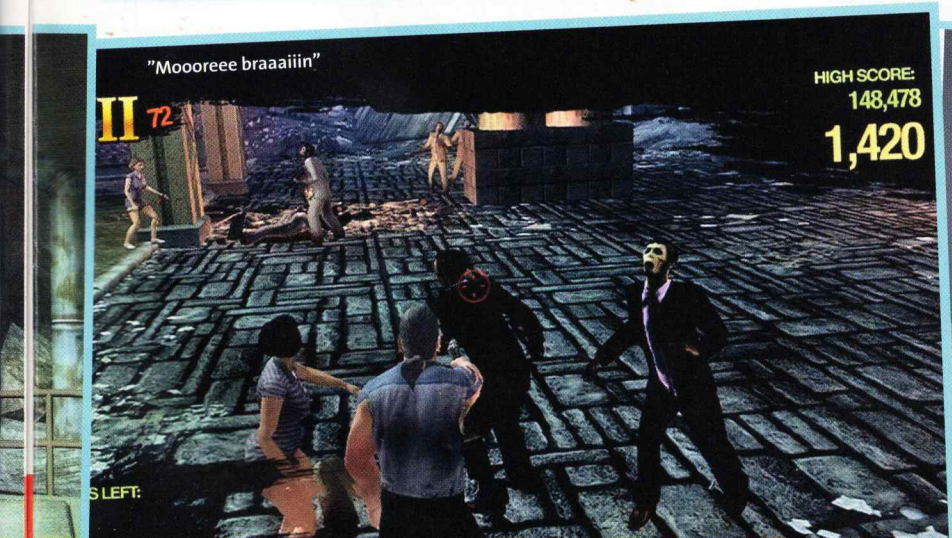
− Loš protivnički AI; minorni bagovi grafičke prirode

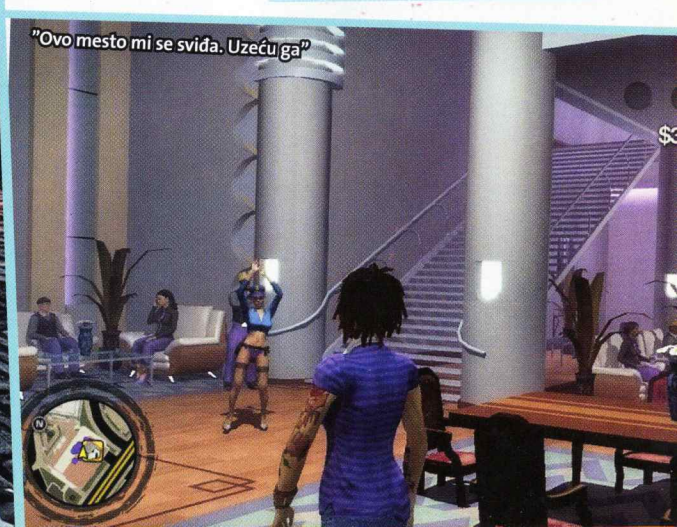
GRAFIKA: Solidna, na momente odlična, ali ipak nešto nižeg kvaliteta u odnosu na GTA IV; manji problemi sa "clippingom" i zaglavljivanjem u objekte. 4

GAMEPLAY: Borba za teritoriju protiv rivalskih bandi i policije, prepuna ozbiljnih i krajnje ludih misija nalik na čišćenje napuštenog hotela od zombija. 5-

ZAKLJUČAK: *Saints Row 2, neozbiljni mlađi brat GTA IV jeste obavezno gradivo za sve ljubitelje igara otvorene forme.* **4+**

Tekst: Stojan Karamatijević





iPod dock

Odavno ste u potrazi za cool iPod dockom, ali nijedan nije onaj pravi? Ako spadate u ovu grupu tehno-manijaka, onda će vas sigurno obradovati Sonoro Cubo Elements. Dizajn je vrlo prefinjen, kućište je potpuno crno i poseduje vrlo malo dodatnih elemenata koji bi možda pokvarili njegov izgled. Ovaj uređaj osvojio je prestižnu nagradu Red Dot Design Award 2008. Tačno vreme prikazano je na LED displeju, a kao budilnik možete da

koristite sopstvene mp3 pesme ili integrisan AM/FM radio. Druga verzija Sonoro Cubo Elements dolazi sa WLAN funkcijom preko koje možete slušati online radio. Preko eksternog iPod docka, vrlo brzo možete da napunite bateriju svog mp3 plejera ili da preko Aux-In priključka dodate još jedan audio izvor.
www.sonoro-audio.com

Uplati 333

Telenor svim starim i novim pripejd korisnicima nudi mogućnost da dopunom kredita sa 333 dinara besplatno razgovaraju sedam dana, odnosno u tom periodu iskoriste 1.000 besplatnih minuta razgovora u okviru Telenor mreže. www.telenor.rs

Miš koji pamti

Roccat je brend koji je osnovala grupa gejmera pošto su svoje iskustvo stekli radeći za najprestižnije svetske firme iz domena igračke indsutrije. Iz njihove radionice stiže nam vrhunski miš pod imenom Kone. Njega krasi

3.200 dpi Pro-Aim senzor koji ne beleži greške prilikom podizanja miša sa podloge. Treking kontrolni sistem prilagođava miša svakoj podlozi, a ako želite da podesite težinu miša, to možete učiniti pomoću tegova u koracima od po 5 grama. U svojih 128 KB memorije Kone smešta sva vaša podešavanja da bi iskustvo u igrama bilo besprekorno. Cena: 5.990 dinara.
www.execentar.com

Otkačena USB

Grejač

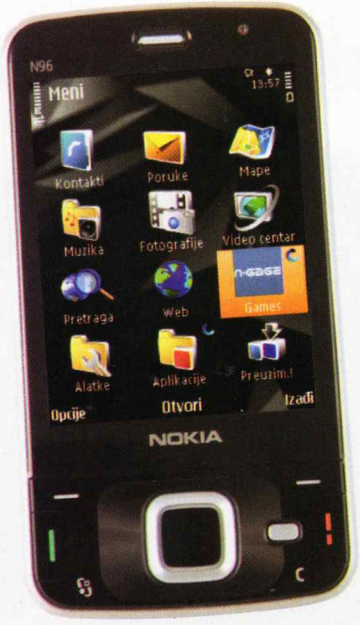
Sigurno vam se već dogodilo da skuvate čaj, ali zaboravite da ga popijete usled maratonske partije u Counter Strikeu. Čaj je hladan, ali ne očajavajte! Tu je USB grejač. Priključite ga na USB port, stavite šolju na njega i čaj će za koji minuta ponovo biti topao. **Cena: 315 dinara**

Frižider

Ima li šta gore nego kada vam se ugreje koka-kola? Ako je stavite u frižider u kuhinji, postoji opasnost da zaboravite da je popijete. Stoga nabavite USB frižider koji odlično hladi sokove u limenkama. **Cena: 1.679 dinara**

Gears of War plejer

Svremena na vreme, na tržištu se pojavi specijalna edicija nekog mp3 plejera kako bi se podstakla njegova prodaja, odnosno otele pare zagrizenim fanovima. A ovim specijalnim izdanjem plejera, Microsoft Zune garantovano će to i uspeti jer ta spravica zaista izgleda fenomenalno. Nakon što je Microsoft lansirao Halo varijantu, usledila je i Gears of War 2 edicija. Ono što nam se zaista veoma svidelo jeste logo igre koji se nalazi na delu displeja i prilikom uključivanja uređaja svetli u crvenoj boji. Sa plejerom se isporučuju i razni Gears of War media fajlovi kao što su soundtrackovi, artworkovi i video fajlovi koji pojašnjavaju kako se igra pravila. Ovaj plejer od 120 GB trebalo bi da košta između 250 i 280 dolara, a pojavio se 7. novembra kada je zvanično i izašao Gears of War 2.



Nokia N95 + 1

Finci su rešili da još jednom svima pokažu koliko su moćni i sposobni da naprave uređaj "bolji od najboljeg". Nokia N95 nije ostavila baš mnogo mesta za unapređenja, ali N96 predstavlja dobar pokušaj. Ovo je telefon sa najvećim displejom u klasi – čak 2,8 inča! Ima sve moguće konekcije, a tu je i 16 GB flash memorije na koji je odmah smešten i film Transformers. Što se tiče igara, besplatno igranje zaboravite, ali N Gageu svakako pružite šansu, jer nudi najveće igračkih naslove kao što su: Star Wars: The Force Unleashed, Brothers In Arms, FIFA 09, Asphalt 3 i druge. Aplikacija je nedavno unapređena, pa su poboljšani stabilnost i brzina platforme. U telefon su, pored Tetrisa, instalirane još tri igre koje možete besplatno isprobati nekoliko minuta ili nivoa, a onda možete da ih kupite pomoću čarobnjaka u samoj N Gage aplikaciji. Srbija je na listi zemalja u kojoj N Gage funkcioniše. Upravljanje igrama je olakšano jer je Navi wheel bolje rešenje od standardnog navigacionog peda na N95, a i multimedijalni tasteri daleko se lakše pritiskaju i imaju bolji povratni taktilni osećaj. Nokiji N96 zameramo što je pravi magnet za otiske prstiju, GPS se naplaćuje, kamera nije zaštićena, ali i cena od 56.000 dinara ili 35.990 uz Telenorov ugovor svakako je prevelika.
www.nokia.com

mobilna zabava bez granica ››› www.mobilaja.com

mobilaja 3363

0900 22 33 63

mt:s telenor ...to the MAX!

ZA SVA VAŠA PITANJA, KOMENTARE I SUGESTIJE **mobilaja** CALL CENTAR: 011/35 37 540 (radno vreme: PONEDELJAK-PETAK, od 9 do 16 časova)

DOSTUPNO PREKO 062,063,064 I 065 MREŽE I SA FIKSNE MREŽE PREKO 0900 BROJA! POLIFONE, REALNE, MP3 MELODIJE, SLIKE U BOJI I ANIMACIJE MOŽETE DA NARUČITE I PUTEM SMS-a!

VIDEO KLIPOVI

1099 RBD INTERVJU

HIT!
1100 RBD KONCERT

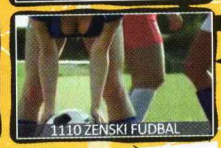
1115 TOKIO HOTEL LIVE

1101 RBD KONCERT

1102 RBD KONCERT

1104 HIGH SCHOOL

1105 HIGH SCHOOL

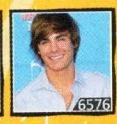

1110 ŽENSKI FUDBAL

VIDEO KLIPOVI: Za video klip pod brojem 1102, otkucajte **K 1102** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Video klipove možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.

SLIKE U BOJI

6610

6646


6576

6607

6589

6556

6606

6559

6601

6580

6542

6554

6636

6630

6629

6558

6643

6613

6638

6604

6563

6631

6584

6635

6601

6545

6594

6571

6597

6620

6619

6590

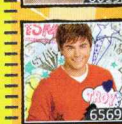
6612

6628

6583

6627

6570


6569

6572

6600

6562

6581

6617

6622

6645

6557

6616

6574

6565

6544

6609

6587

6582

6591

6605

SLIKE U BOJI: Za sliku u boji pod brojem 6544, otkucajte **S 6544** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Slike u boji možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.

POKLONITE NEKOME...

Ako želite možete da **poklonite** nekome na svojoj ili na drugoj mreži melodiju ili sliku! Na kraju poruke samo dodajte razmak i broj telefona kome šaljete poklon, na primer, da biste melodiju pod brojem 1234 poslali na NOKIA telefon sa brojem 063/111 222, otkucajte: **MN** (razmak) **1234** (razmak) **063111222**. Ovo možete da uradite i pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

MP3 I REALNE MELODIJE

2101 Rihanna – Disturbia
1894 Rebelde - Empenzar desede cero
1897 Rebelde - Fui la nina
1898 Rebelde - Money money
2102 Tokio Hotel - The Monsoon
2103 Tokio Hotel - Ready, set, go
1881 High School Musical - What time is it
1806 High School – I don't dance
2060 Morandi – Angels
2058 Morandi – Afrika
2027 Madonna – Candy Shop
2034 Madonna – Dance 2night
2032 Arash feat. Shaggy – Donya
2014 Flo Rida Ft Timbaland – Elevator
2031 Busta Rhymes ft Linkin Park – We Made It
1876 The Pussycat Dolls - When I grow up
2029 The Streets – Hotel Expressionism
2054 Goran Bregović – Gas Gas
2076 In Vivo - Narkoman
2066 Aca Lukas - Reci
1927 Stoja - Do gole kože
2085 Magazin - Što Bog mi oči da
1906 Bojan Tomović i Jovana Pajić – Jugić
2068 Ana Nikolić i Aca Lukas - Šizofrenija
2082 Kaya - Lepa a sama
2045 Boban Rajović – Pomozite mi drugovi
2081 Juice - Kučke
2084 Ksenija Pajčin - Pica

ZABAVNI TONOVI

6047 Serija - High school
6045 Serija – Prijatelji
6044 Serija - Prison Break
6056 Film – Fightclub
6055 Film - Mama Mia
6039 Super vesela beba

MONOFONE, POLIFONE, REALNE I MP3

1607 Madonna – Hung up
1616 Madonna – Sorry
1757 Rihanna feat. Jay-Z – Umbrella
1715 Akon feat. Eminem – Smack That
1717 Avril Lavigne – Girlfriend
1560 50 CENT – Candy shop
1296 Survivor – Eye of the Tiger
1590 Daddy Yankee – Gasolina
1617 Shakira – Hips don't lie
1606 Sean Paul – We be burnin
1724 Pink – U + Ur hand
1722 Justin Timberlake – My love
1397 50 CENT – If I can't
1224 Britney Spears – Toxic
1535 Chemical Brothers – Galvanize
1561 Eminem – Ass like that
1761 In Vivo – Tu Tu Tu*
1764 Seka Aleksić – Kraljica
1763 Boban Rajović – Usne boje vina
1732 Dejan Matić – Niko i neko
1701 Nikola Roković – Ja sam tvoj
1698 Ana Kokić – Mojne mala
1463 Aco Pejović – Opušteno
1731 Danijela Vranić – Voli me, ne voli
1650 Marta Savić – Erotica
1638 Severina – Moja štikla

SERIJE I FILMOVI

1230 Crtani – Simpsons
1405 Serija – Sex & Grad
1487 Crtani – Duško Dugouško
1459 Film – Terminator
1242 Film – Kum

MONOFONE MELODIJE: Za melodiju pod brojem 1761, a imate NOKIU ili SAMSUNG, otkucajte **MN 1761**, za SIEMENS otkucajte **MS 1761**, EMS telefon SONY ERICSSON, ALCATEL, MOTOROLA ili PANASONIC otkucajte **ME 1761** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. **POLIFONE MELODIJE:** Za polifonu melodiju pod brojem 1650, otkucajte **P 1650** i pošaljite na **3363**. **REALNE MELODIJE I TONOVI:** Za realnu melodiju pod brojem 1876, otkucajte **A 1876** i pošaljite na **3363**. **MP3 MELODIJE I TONOVI:** Za MP3 ton pod brojem 6039, otkucajte **M 6039** i pošaljite na **3363**. Monofone, polifone, realne i MP3 melodije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**. Melodije sa kodovima koji počinju brojevima 19xx i 20xx, ne podržava model telefona Sony Ericsson SE T610.

ANIMACIJE

ANIMACIJE: Za animaciju pod brojem 2025, otkucajte **V 2025** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Animacije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.

2818

2505

2524

Ti Si moje PIL
7011

UGLY!
7015

Hard Rock
1040

2009

Ti Si moje SRCE
7012

SKATE
2025

Ti Si moja BUBA
7009

2716

Ti Si Moj LEPTIRIĆ
7008

9286

1027

7016

KREIRAJTE SOPSTVENI LOGO!

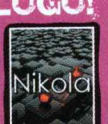
VELIKE SLIKE!

KLA Miljana

KLB Marko

KLC Mladen

KLD Bojana



KLE Nikola

KLH Ivana

Ukoliko želite sopstveni logo u boji otkucajte **KL# željeni tekst** i pošaljite na **3363**. Znak **#** treba da zamenite slovom koji odgovara željenom stilu (na primer **KLH**). Primeri dostupnih stilova i principa naručivanja su gore prikazani.

JAVA IGRE

HIT!

1046 Rambo® on Fire

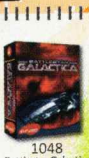
1025 Midtown Madness®

1026 Terminator™

1034 Age of Empires® II

1035 Asterix®

1047 Asterix® -Vikings


1048 Battlestar Galactica

1050 Flitzer

1049 Football Fans 2006

1057 Terminator™ Revenge

1058 Penguin Fever

1061 Fried Chicken

1062 Line Rider

HIT!

1056 Age of Empires® II Deluxe

JAVA IGRE: Ukoliko želite igru pod brojem 1046 (Rambo® On Fire), otkucajte **J 1046** i pošaljite na **3363** (samo preko 064 i 065 mreže). JAVA igre možete da naručite i pozivanjem broja **0900/22 33 63**. Spisak podržanih telefona možete pronaći na web adresi www.mobilaja.com

CENE: Cene sadržaja preko 062/063 mreže i preko 064/065 mreže su: monofone melodije i crno-bele slike 35 din.+PDV, polifone melodije, slike u boji i animacije 60 din.+PDV, realne i mp3 melodije 90 din.+PDV, video klipovi 75 din.+PDV, JAVA igre 150 din.+PDV (samo za mts mrežu). Cena preko fiksne mreže je 50 din.+PDV/min. **NAPOMENA:** U zavisnosti od proizvođača i/ili modela mobilnog telefona, može se dogoditi da pojedini servisi ne rade ili ne rade u celosti. U tim slučajevima **mobilaja** neće biti odgovorna. Za preuzimanje polifonih melodija, slika u boji, animacija i JAVA igara potrebno je da imate aktiviran i ispravno podešen GPRS na svom mobilnom telefonu. GPRS možete da aktivirate pozivanjem CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). **POLIFONE MELODIJE I SLIKE U BOJI:** Nokia 3100, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 3200, 6220, 7200, 3300, 3650, 6600, 6620, 6230, 7600, 7650, 7610, N-Gage, Siemens SX1, ST55, ST60, A60, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, C65, CX65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600, Z1010, K500i, F500i, K700i, S700i, P800, P900, Samsung X100, C100, X600, E700, E710, E715, E800, Motorola V300, V400, V500, V600, T720 Alcatel 0T531, 0T535, 0T735, Sagem myV-55, myV-65, myV-75, myX5-2, myX-7, Sharp TQ-GX10, TQ-GX15,TQ-GX20, TQ-GX30... **REALNE I MP3 MELODIJE:** Svi telefoni sa mogućnošću reprodukcije AMR odnosno MP3 formata. **VIDEO KLIPOVI:** Telefoni sa mogućnošću reprodukcije 3GP formata i dovoljnom količinom slobodne memorije.

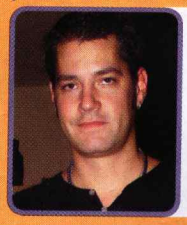
Top-lista video igara

Moraćete dobro organizovati vreme da biste mogli da otpržite sve ove igre koje su izašle i među kojima se ne zna koja je bolja. Fallout 3 je, naravno, osvojio prvo mesto, ali mu PES 2009 dahće za vratom.

No. Igra	Platforma	Žanr
1. Fallout 3	**PC, PS3, 360**	**RPG**
2. PES 2009	PC, PS3, 360,WII, PS2	sportska
3. Far Cry 2	PC, PS3, 360	shooter
4. Crysis Warhead	PC	shooter
5. Dead Space	PC, PS3, 360	shooter
4. BiA: Hell's Higway	PC, PS3, 360	shooter
5. Spore	PC	simulacija
6. Sacred 2	RPG	PC, 360
7. Pure	PC, PS3, 360	vožnja
8. STAKLER: Clear Sky	PC	shooter
9. FIFA 09	PC, PS3, 360, PS2, WII	sportska
10. WH Online: Age of Reckoning	PC	MMORPG

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Vasil Hadžimanov poneo sa sobom?



Vasilova ideja o kombinovanju balkanskih tradicionalnih, folk ritmova i zapadnih, modernih muzičkih stilova doživela je veliki uspeh u svetu džeza. Njegovo klasično muzičko obrazovanje započelo je kada je imao pet godina, a igračko neznatno kasnije.

1 Pacman (Arc)

Ovo je prva ozbiljna igra koju sam igrao i ona za mene ima posebnu vrednost. Duhovita je, maštovita, ali i zahtevna. Bez obzira na sva najnovija tehnološka čuda, ostaje legendarna, pa je prva na spisku onih koje bih poneo na pusto ostrvo

2 Oddworld: Abe's Oddysee (PS1)

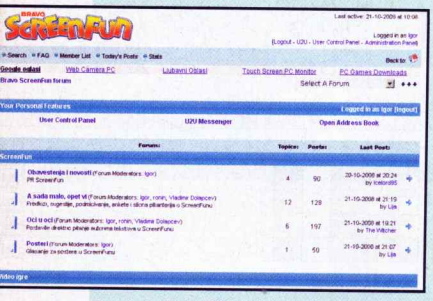
Obožavam da igram igre i nedavno sam dobio na poklon PS2, što u neku ruku nije dobro, jer kad se "zabodem" s muškim društvom, u stanju smo da ne ustajemo satima. U pitanju je mali simpatični vanzemaljac koji spasava svoje drugare.

3 Pro Evolution Soccer (PS2)

Pasionirani sam igrač igara koje se tiču fudbala, ali ne igram Fifu. Uvek sam u timu Mančester Junajteda i u stanju sam da sa ortacima igram fudbal satima i danima. Sada sam sebi postavio izazov da moram da savladam najviši nivo.

Surftips

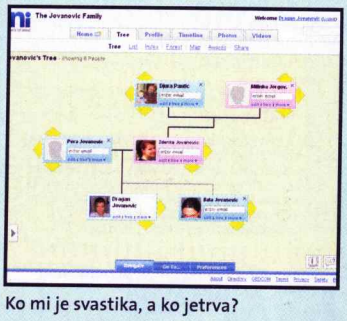
Forum ponovo radi



Novi, bolji, lepši! Dobro došli na ScreenFun forum

Čekanju je došao kraj! Dugoočekivani forum magazina Bravo ScreenFun ponovo je živ i nalazi se na adresi www.screenfun.rs/forum. Nova verzija otklonila je sve probleme koje smo sretali do sada, a forum je, pri tome, mnogo stabilniji. Požurite da se registrujete i započnete da razmenjujete mišljenja sa drugim čitaocima i ljubiteljima ScreenFuna. Pre nego što počnete da pišete, pročitajte pravila foruma.

Porodična debla



Ko mi je svastika, a ko jetrva?

Sigurno vas mama i tata smaraju sa svojom rodbinom, pogotovo kada odete na neku svadbu, pa ne prepoznate svoju tetku ili brata iz trećeg kolena. Da biste se "uvukli" roditeljima, sledeći put im recite da ćete uraditi porodično stablo za svoju familiju. Zato je tu sajt Geni koji vas jednostavnim grafičkim korisničkim interfejsom vodi kroz unos imena vaše rodbine i spajanje međusobnih veza.
www.geni.com

Fotofunija

Sprdačina sa tuđim fotografija oduvek je bila zanimljiva, ali je iziskivala mnogo vremena sa Photoshopom. Tu je sada PhotoFunia servis, u kojem samo treba da izaberete efekat, sliku odgovarajuće veličine i smejanje može da počne.
www.photofunia.com

Gordon u Cernu

Loša vest iz Cerna. Projekat vredan nekoliko milijardi dolara stao je iz nepoznatih razloga i očekuje se da će biti popravljen do proleća 2009. Da li je to maslo Gordona Freemena iz Half-Lifea koji je uočen na jednoj fotografiji.
www.joystiq.com

Iživljavanje

Koliko ste samo puta poludeli na vaš PC do te granice da ste hteli da ga polomite? Da biste poštedeli svoj računar od lomljave, preporučujemo vam da oprobate ovu browser igru u kojoj pesnicom možete da isklalite sav bes.
www.funny-games.biz/beatup-pc.html

Napravite Igora

Sigurno ste zamišljali kakva li kreatura stoji iza magazina ScreenFun. Pomoću editora na ovom sajtu, koji prati igru Igor The Game, možete kreirati glavnog junaka Igora i radove podeliti sa svima na ScreenFun forumu www.igorgame.com/igorgame/igorgame.html

Tekst: Lazar Parić, Jelena Đokić

C slike u koloru

Ako želiš kolornu sliku pod brojem 4238 samo ukucaj C 4238 i pošalji na 7070.
Cene 50DIN. Važi za sve mreže.

4438

2015

2114

4435

4430

4439

4433

4333

4424

4403

4440

4374

4375

4376

4432

4442

4441

4312

V animacije

Ako želiš animaciju pod brojem 6117 samo ukucaj V 6117 i pošalji na 7070.
Cene 50DIN. Važi za sve mreže.

6117

6116

6131

6134

6096

6097

6126

6135

6108

6109

6125

6074

6027

4376

6132

6128

6122

6078

MP3

Ako želiš MP3 pod brojem 6055 samo ukucaj MP3 6055 i pošalji na 7070. Cene 90DIN. Važi za sve mreže.

Ekstra hitovi
6055 Ivkova Slava - Nesanica
6134 Himna Navijača Partizana - Volim Parizan
6100 Srbija - Navijačko skandiranje
6118 Prijatelji - Tema iz serije
6106 Under the Sea - Dizni
6116 Otpisani - Trubači
6091 Bože pravde - Himna (instumental)
Hitovi narodne muzike
6170 Tozovac - Vlajna
6159 Dragana Mirković - Ako me ostaviš
6157 Bora Drljača - Otišla je Danijela
6169 T. Zdravković - Ispod palme na obali mora
6302 B. Zdravković - Kako starim sve te više volim
6305 Emina Jahović - Dal ona zna
6304 Donna Ares - To mi nije trebalo
6307 Sinan Sakić - Lepa do bola
6219 Blek Panters - Kakvu ženu imam
6211 Bojan Bjelić i Indy – Ekspresno
6208 Indy - Bato, bre
6206 Halid Beslic - Tuga
6201 Tina Ivanović - Kabrio porše
6188 Neda Ukraden - Januar i februar
6187 Mira Skorić - Ista nam je tuga
6001 Ceca - Pazi s kime spavaš
6073 Nikola Rokvic - Oprosti mojoj mladosti
6025 Ceca - Neodoljiv
6046 Elma - Gradske priče
6040 Silvana Armenulić - Šta će mi život
6087 Ljuba Aličić - Vrati se na mesto zločina
Hitovi zabavne muzike
6212 Marija Šerifović - Molitva
6217 Blizanci - Mambo Jambo Serbiano
6209 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6214 Negativ - Prava stvar
6195 September - Cry For You
6185 Freestylers - In Love With You
6174 Zdravko Colić - Sto Puta
6167 Marija Šerifović - Nije mi prvi put
6301 Ana Nikolić - Devojka od čokolade
6308 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6172 Zdravko Colić - Hajmo negdje nasamo
6166 Magazin - Oko moje sanjivo
6190 Nelly Furtado - Maneater
6076 50 cent - Candy shop
6151 Justin Timberlake - Sexy back
6138 Pussycat Dolls & B. Rhymes - Dont Cha
6111 Metallica - Nothing Else Matters
6077 Crazy Frog - Axel F
6149 Beyonce ft. JayZ - Deja Vu
6020 Shakira - La tortura
6090 Lordi - Hard Rock Hallelujah (Finland)
6136 Black Eyed Peas - My Humps
6069 Ana Nikolic - Romale romali
6139 Us5 - Maria
6104 Sting - Desert Rose
6060 Madonna - Sorry
6099 Santana - Maria Maria
6052 Funky G - U tvojim kolima
6079 Željko Joksimović - Michelle

P

Ako želiš polifonu melodiju pod brojem 71004 samo ukucaj P 71004 i pošalji na 7070. Cene 50DIN. Važi za sve mreže.

EUROSONG 2007
71004 Marija Šerifović - Molitva
71104 Bugarska - Elica Todorova & S. Jankulov
71204 Gruzija - Sopho Khalvashi - My Story
71304 Rusija - Serebro - Song Number One
71404 Slovenija - Alenka Gotar - Cvet z juga
71504 Ukrajna - Verka Serduchka - Danzing

hitovi narodne muzike
71483 Sinan Sakić - Lepa do bola
71283 Emina Jahovic - Dal ona zna
71183 Donna Ares - To mi nije trebalo
71973 B. Zdravković - Kako starim sve te više...
71992 Seka Aleksić - Iskoristi moje mane
71991 Nedeljko Bajić Baja - Mini Suknja
71953 Sako Polumenta - Dočekajmo jutro...
71923 Mile Kitić - Šampanjac
71863 Dragana Mirkovic - Luče moje
71772 Seka Aleksić - Dodji i uzmi me
71743 Milica Todorović - Uporedi me
71702 Sejo Kalač - Ala ala
71670 Dragana Mirković - Kroz šljivike i livade
71612 DJ Krmak - Sumaher
71542 Tanja Savić – Tako mlada
71472 Tina - Bunda od nerca

hitovi zabavne muzike
71583 Željko Samardžić - Lice ljubavi
71383 O. Dragojevic - Sa dva zrna lažnog srebra
71083 Djogani - Kralj diskoteka
71873 Ana Nikolic - Devojka od čokolade
71942 Global Deejays - The sound of S. Francisco
71933 Coolio - Gangstas paradise
71892 Metallica - Nothing Else Matters
71890 Kylie Minogue - I Believe in you
71861 Gwen Stefani - Rich Girl
71832 Shakira - La Tortura
71812 Linkin Park & Jay-Z - Numb-Encore
71782 Rihanna - Pon De Replay
71771 Iron Maiden - The number of the beast
71752 Djogani - Cekaj me kod kolima
71723 The Doors - Break on through
71703 Madonna - Hung up
71661 Prodigy - Smack My Bitch Up
71643 Ana Nikolić - Romale Romali
71641 Ogi - Cico
71613 Black Eyed Peas - My Humps
71603 Bob Sindair - Love Generation
71573 Bob Marley - I Shot The Sheriff
71572 Djogani - Oženi me
71553 Sting - Desert rose
71503 50 Cent - Window Shopper
71492 HIM - Wings Of A Butterfly
71482 50 Cent - Outta Control
71473 Luna - Seceru
71471 50 Cent Ft Olivia - Candy Shop
71453 Santana - Maria, maria
71443 Tatu - All about us
71413 Željko Joksimović - Mišel
71401 Nataša Bekvalac - Nikotin
71363 The Prodigy - Out of space
71352 T. Dapčević - Sve je isto samo njega nema
71351 Ekv - Par godina
71343 Shakira - Dont bother
71320 Ac/Dc - Highway To Hell
71263 The Eagles - Hotel California

ekstra hitovi
71491 Top Gun - Tema iz filma
71460 New York, New York
71412 Bijelo dugme - Uspavanka za Radmilu M
71380 Star Wars - The Imperial March
71342 Sundjer Bob - Tema iz crtanog filma
71151 Liga Sampiona
71100 Goran Bregović – Kalašnikov
71081 Shrek - Tema iz crtanog filma
71062 Crazy Frog - Axel F
70993 Kum - Tema iz filma
70921 Otpisani - Tema iz serije
70898 Ljubišino kolo
70883 Prijatelji - Muzika iz serije
70828 Pink Panter – Tema iz filma
70816 Sex i grad - Muzika iz serije
70752 Adams Family - Tema iz filma
70731 Nemoguća misija - Tema iz filma
70687 Cari – Muzika iz serije
70610 Crvena Zvezda - Himna
70510 Partizan - Himna
70470 Bože pravde - Himna

MONOFONE MELODIJE Bez obzira čije si mreže korisnik, a želiš melodiju pod brojem 71400, i imaš telefon NOKIA ukucaj MN 71400, ALCATEL-MA 71400, SONY ERICSSON-ME 71400, MOTOROLA-MM 71400, SAMSUNG-MSS 71400, SIEMENS-MS 71400, i za ostale EMS telefone-ME 71400 i pošalji na 7070. Cene 40DIN. Važi za sve mreže.

SMS LJUBAVNI CHAT

Želiš li da upoznaš dečka? DA Želiš li da imaš sms simpatiju? DA
Želiš li da upoznaš devojku? DA Diskretno i anonimno? DA

Ukucaj DA i pošalji na 7070

ostale KOMANDE za LJUBAVNI CHAT:
Traži korisnike koji su prijavljeni:
Ukucaj - DA trazi pol godine od do grad
primer: **DA trazi pol z god 20 35 grad Beograd**
(z - ženski pol / m - muški pol)
Pošalji SMS na 7070

Vidi šta je korisnik napisao o sebi:
Ukucaj - DA vidi ime korisnika
primer: **DA vidi marija23**
Pošalji SMS na 7070

Šta želi korisnik i šta su očekivanja:
Ukucaj - DA zeli ime korisnika
primer: **DA zeli marija23**
Pošalji SMS na 7070

Da pošalješ poruku i ostvariš kontakt:
Ukucaj - DA poruka ime korisnika tekst poruke
primer: **DA poruka marija23 cao kako si**
Pošalji SMS na 7070

za 064 i 065 mrežu

7070

mts telenor vip
preko ovog fiksnog broja možete naručiti polifone melodije, kolorne slike i igrice
0900/555-777
CENA POZIVA NA 0900 JE 50 din.+PDV bez obzira na dužinu trajanja poziva

G rečnici

Ako želiš JAVA APLIKACIJU pod brojem 3785 jednostavno ukucaj G 3785 i pošalji na 7070.
Cena 150DIN. Važi za sve mreže.

java igre

cena 150 din

3786

3660

3738

3653

3694

3785

3744

3762

3765

3578

cena 110 din

3523

3649

3667

3593

hit meseca

3807

MULTIMEDIA

Morate imati podešen i ativiran GPRS na svom telefonu. Svi korisnici čiji aparat podržava GPRS, mogu ga aktivirati pozivom CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) , 9863 (063 mreža) i 060/1234 (za Vip mrežu). Nakon što aktivirate GPRS potrebno je samo da okrenete 0900/555-777 i pratite uputstva govornog aparata. Sve cene su bez PDV-a (18%).

PODRŽANI MODELI: Polifone melodije,kolor slike, real audio: NOKIA svi modeli sa kolor ekranima; SIEMENS SX1, ST55, ST60, A60, C55, C65, CX65, C6V, C60, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, S57C, SL65; SONY ERICSSON P800, P900, K700i, K500i, F500i, S700i, T610, T630, T300, T310, Z600, Z1010; ALCATEL ONE TOUCH 531, ONE TOUCH 535, ONE TOUCH 735, ONE TOUCH 525, ONE TOUCH 332; MOTOROLA V300, V400, V500, V600, V620, T720, A835, C385, C450, C550, C650, V180, V220, V525M, E365; SAMSUNG E105, E700, E710, E715, X600, X100, C100, S500, S600, E100, E800, E820, S500, X100A, X600A, C100, C100G, D410, D410C, D415, E105, E300, E310, E600, E608, E710, E715, P100, P400, P510, P730, S100, S105, S200, S300, S300M, V200, V205, X430, X450; PANASONIC G50, G60,

IGRAČKI HOROSKOP

Call of Duty serijalu je, ovih dana, Jupiter ušao u petu kuću

Strelac (23.11 – 20.12)

Strelac će se u narednom periodu osećati odlično zbog poplave novih shootera

Strelovito napredujete na poslu, što se ne sviđa zavidnim kolegama iz računovodstva i iz hjuman risorsa. Trošite puno para na novu konfiguraciju. Što se tiče ljubavnog plana, vaša bolja polovina vam zamera što mnogo nišanite a malo gađate. Idite kod očnog lekara jer možda više ne morate da nosite naočare. Noći provedene iza snajperskog nišana u Call of Duty 4 podigle su vam nivo percepcije.

ScreenFunShot

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN No. 43 – 11/08 • Po licenci:
HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG
Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

PRODUKCIONI TIM
Šef produkcije: Aleksandra Prusina (aleksandra.prusina@color.rs)
Art direktor: Aleksandar Ružičić (aleksandar.ruzicic@color.rs)
Redaktor: Dragana Prodanović (dragana.prodanovic@color.rs)

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Igor Pejović (igor.pejovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Ištvan Dević (istvan.devic@color.rs)
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)
Nataša Nikolić (natasa.nikolic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 360 din., godišnja 720 din.
Telefon: 021/641-44-01, e-mail: pretplata@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL
Direktor: Milan Šobot (milan.sobot@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Advertising direktor kompanije: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
PR menadžer: Milica Milić (milica.milic@color.rs)

"Color Media International" je članica:
COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertising menadžer izdanja:
Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel./fax: 021/446-011; 446-012; 446-013

Beograd
Adresa marketinga: Ljubostinjska 2
Tel. 011/3-810-810
Fax: 011/3-810-888

Marketing producenti:
Rajko Adamović (rajko.adamovic@color.rs)
Dušan Zoroe (dusan.zoroe@color.rs)
Lea Imeri (lea.imeri@color.rs)

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press
DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa:Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Čalić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

MAKEDONIJA
Uvoznik i distributer: "Svet Press" dooel
Adresa: Debarca 3, 10000 Skoplje
Direktor: Kolja Miladinov
Tel./fax: 02/322-30-64
e mail: svet@colormedia.com.mk

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, L'Officiel, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Alan Ford, Tina, Beauty Expert, Moje Dete, Hello, TV Novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

VIRTUAL SHOP

Aktuelno

Osvojite Sony PSP

Rešenje za dosadne školske časove

Izbacite uljeza:
a) Locco Rocco
b) Zelda
c) Mario

GMC-YU (**www.gmc-yu.co.yu**), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks **sfun psp**.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: c (PSP-3000) **Dragan Matić, Subotica**

Guitar Hero on Tour

Pro Evolution Soccer 2009

World of Warcraft: Wraith of the Lich king

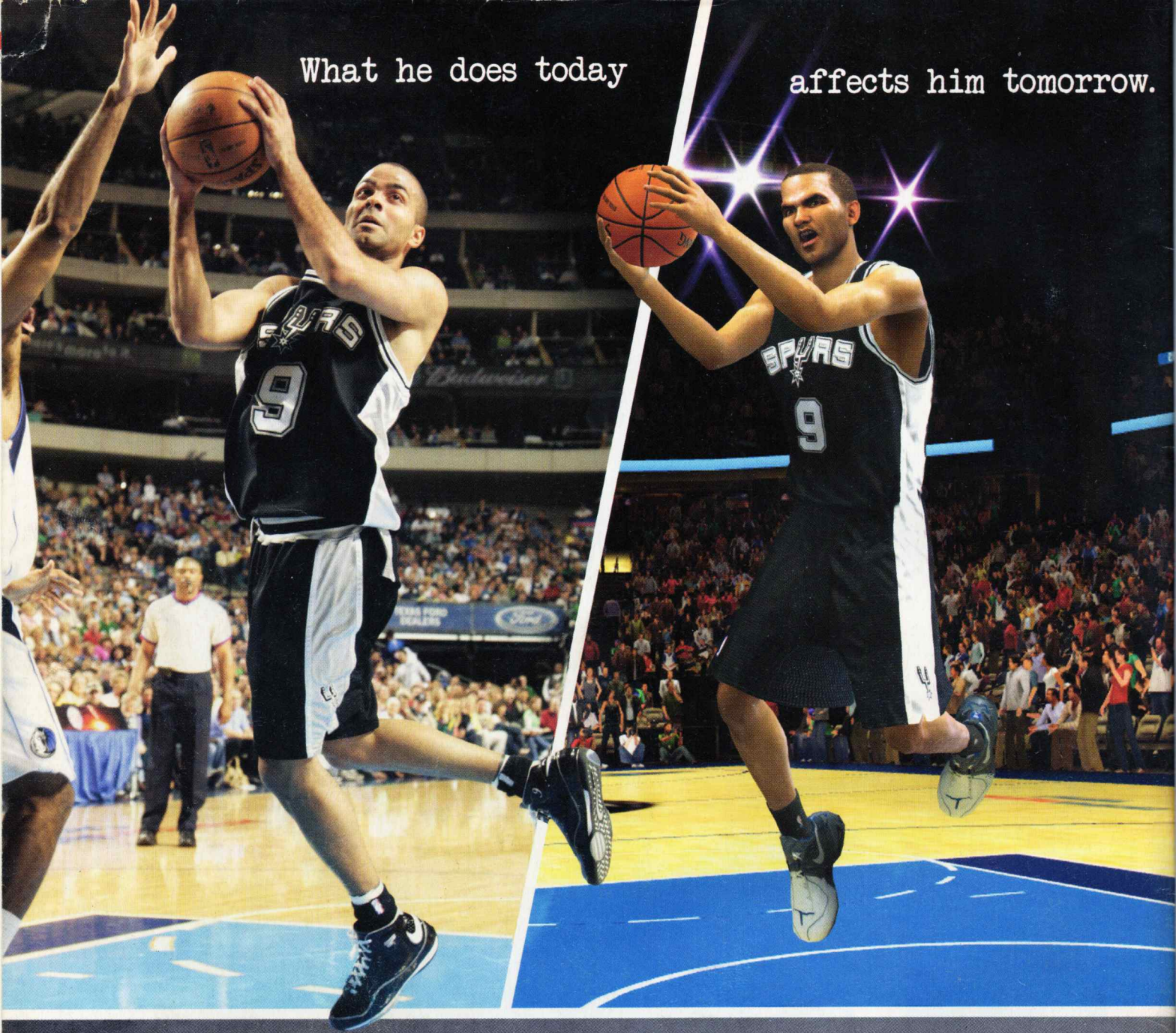
Nintendo Wii PlayStation 2 NINTENDO DS. GAME BOY ADVANCE
PLAYSTATION 3 XBOX 360 PSP PC

VIRTUAL MASTER SERVIS
Bul Mihaila Pupina 85
011.311.2049 065.VIRTUAL

VIRTUAL SHOP - NOVI BEOGRAD
Bul Mihaila Pupina 85
011.311.2049 065.VIRTUAL

VIRTUAL SHOP - EUROCENTAR
Makedonska 30, Dečanska 5
011.337.4048

www.virtualshop.rs



With new NBA Live 09 your game always reflects what's happening in the real world. Dynamic DNA gets right under the skin of each player - updating their individual stats, performance and tendencies every 24 hours, to deliver authenticity at an unprecedented level. Check it out at www.easports.com/nba09

Dynamic DNA

Updated daily

3+
www.pegi.info

FIBA WORLD CHAMPIONSHIP
FEATURING ESPN
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
PlayStation.2
PLAYSTATION 3

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual properties of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2008 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved."PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under licence from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. Not all features are available on all platforms.

extreme CC

Extreme CC je autorizovani Electronic Arts distributer · tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230 · www.extremecc.rs